游戏娱乐百分百

单机·网游·手游·平板·页游·桌游

Personal Computer Game Guide

电脑乐园 游戏情报



极速体验
古墓丽影9

网游专题
炽焰帝国编年史

移动平台
新代手机发布会专场

二维码扫描下载游戏

电脑乐园游戏情报 2013

百兆俱乐部 2013

四月会员游戏推荐

4月號 总第186期

游戏情报

Contents 目录

1 电攻游戏风云榜

网游平台

4 新游大腕
无限星辰
浩瀚宇宙 荣耀帝国游

8 专题企划
炽焰帝国 编年史

14 网游最前沿
无限世界
颓废之心
荒野星球
狂热射击

单机平台

22 新作预告
星际迷航
地铁：最后的曙光
生化危机：启示录

28 极速体验
古墓丽影9
死亡空间3
强袭装甲零号
黑手党：黑帮之城

40 专题企划
单机玩家进化室：
游戏模组MOD

44 百兆俱乐部 2013
四月会员游戏推荐

移动平台

48 手游大作
逆转三国
NBA 2K13

52 专题企划
那些顶着明星光环的手游大盘点

56 百草园

60 游手好鲜

页游平台

66 专题企划
人气动漫改编新作大搜索

70 潜力新游
阿尔比恩OL：横跨五大平台的沙盘世界
霸途：操作群豪打天下
龙狼三国：让我们强势穿越三国

电攻游戏风云榜

网游平台 月度热门网游测试表









健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

主管单位：广西出版传媒集团
主办单位：广西金海湾电子音像出版社有限公司
出　　版：广西金海湾电子音像出版社有限公司
编　　辑：《电脑乐园》杂志编辑部
社　　长：施伟文
总 编 辑：滕耀胜
主 编 辑：熊韬
执行主编：韦松林
责任编辑：莫静　杨勇　陶晓明
文字编辑：杨晓勤 倪荣页 张开明 张贞颖　顾森（实习）
美术编辑：马朔骅 张琪 欧阳瑛
杂志发行：顾慧宏
广告发行：刘莺　方瑛
国际标准刊号：ISSN 1008-2352
国内统一刊号：CN45-1239/TP
地　　址：广西南宁市鲤湾路8号
电　　话：(0771)5879176
邮　　编：530022

3月中旬至4月初









十大 新游期待榜

17173 玩游戏 要17173

1）笑傲江湖
xa.wanmei.com

2）天堂：永恒
tiantang.qq.com

3）圣斗士星矢
seiya.wanmei.com

4）轩辕剑7
x7.changyou.com

5）颓废之心
rh.xunlei.com

6）龙剑
lj.163.com

7）上古世纪
age.qq.com

8）自由篮球
fs2.tiancity.com

9）激战2
gw2.kongzhong.com

10）刀剑2
d2.qq.com

十大 网游排行榜

CGWR SINA

游戏名称	游戏评分
时空裂痕	CGWR 8.76
炫斗之王	CGWR:8.50
龙之谷	CGWR:8.49
寻龙记	CGWR:7.81
玛雅战纪	CGWR:7.80
画皮世界	CGWR:7.73
战争前线	CGWR:7.72
新问鼎	CGWR:7.65
龙门客栈	CGWR:7.64
无尽英雄	CGWR:7.62

上海工作室：(021)54500282
邮购查询：(021)64850690
广告专线：(021)64856122转180
印刷制作：常熟市双乐彩印包装有限公司
发行范围：国内外公开发行
定　价：每本12元
邮购地址：上海市闵行区桂平路470号14幢1楼
邮　编：200233

声　明

凡被本刊录用及支付稿费的稿件，均视为作者同意以下条款：

1. 本刊作者图文责任自负。对于作者侵犯他人版权或者其他权利的文字、图片、稿件，广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室部不承担任何连带责任。

2. 稿件自发稿之日起，其专有出版权（杂志原本、选编本出版权）即归广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有，杂志有权利以任何形式使用、编辑、修改该作品，无需另行征求作者同意，也无需再支付额外的稿费。

3. 本刊版权属广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有。未经许可，不得以任何方式做全部或局部之翻印、仿制，著作权法另有规定的除外。

移动平台 苹果iOS免费游戏推荐榜

1）逆转三国
8.5分



2）极品飞车：最高通缉OL	8.5分
3）时空猎人OL	8.5分
4）找你妹	7.5分
5）宫爆老奶奶季节版	8.0分
6）武士大战僵尸2	8.0分
7）草泥马兄贵	7.0分
8）超级坦克大战HD	7.5分
9）我的实验室	7.5分
10）棒球明星2013	7.0分

移动平台 苹果iOS付费游戏推荐榜

1）NBA 2K13
8.5分



2）神庙逃亡：魔境仙踪	8.5分
3）合金弹头X	8.5分
4）合金弹头2	8.0分
5）漫漫旅途	7.5分
6）地狱之旅	8.0分
7）天神的愤怒	7.5分
8）玩具总动员：粉碎计划	7.5分
9）石器时代抢鲜版	8.0分
10）异形大战铁血战士：进化	8.0分

移动平台 安卓游戏推荐榜

1）神庙逃亡：魔境仙踪
8.5分



2）植物大战僵尸西游	8.0分
3）时空猎人	7.5分
4）找你妹	7.5分
5）命运英雄传	8.0分
6）克鲁德一家	7.5分
7）真实拳击	8.0分
8）跑跑卡丁车	8.0分
9）我叫MT Online	7.5分
10）超级火柴人高尔夫2	7.0分

单机平台

当月热门新游发行表



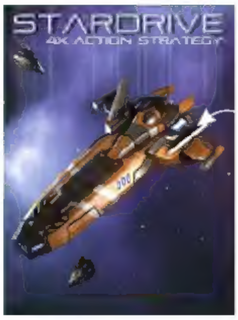
英雄传说：碧之轨迹
2013年3月28日
人气日式RPG“轨迹”系列作品。添加了新的可控制角色，战斗系统上也有修正和追加。



都市运输2
2013年4月2日
大众交通模拟游戏，引入了昼夜交替，时刻表等系统。玩家的目的是建设交通网络影响城市发展的进程。



帝国时代2：高清版
2013年4月9日
1999年发行的游戏重置高清版本，支持1080P画面。包含“帝王世纪”和“征服者”中的所有战役。



星际殖民
2013年4月19日
小制作的太空动作战略游戏。玩家可以自行设计种族，自行设计舰队并改造模型。



星际迷航
2013年4月23日
老牌宇宙设定的新版本游戏。采用动作冒险的玩法，注重合作体验，玩家可以操作科克船长和斯巴克船长。



死亡岛：激流
2013年4月25日
虽然死亡岛游戏的评价并不出众，但是制作公司依然带来了续作。游戏将会更加强调近身肉搏战。

单机游戏热度排行榜

游戏名称	热度评分
1）古墓丽影9	9.0
2）星际争霸2：虫群之心	9.0
3）生化危机6	8.7
4）行尸走肉：生存本能	8.3
5）三国志12威力加强版	8.1
6）孤岛危机3	7.9
7）鬼泣5	7.7
8）狙击手：幽灵战士2	7.5
9）模拟城市5	7.0
10）上古卷轴5：天际	7.0



页游平台

月度新游发行表



货币战争
2013年3月16日
删档内测
91wan.com/hbzz/



多洛战纪
2013年3月18日
二次内测
duoluo.4399.com



极速猎人
2013年3月22日
二次封测
61.com/speed/



Touch
2013年3月25日
封测
t.173.com



页游排行榜

1）醉西游
www.91wan.com/zxy/
2）街机三国
sg.123u.com
3）乱世诛魔
ls.qq.com
4）七雄争霸
game.7.qq.com
5）热血海贼王
hzw.zuiyouxi.com
6）新梦幻之城
mh.lezi.com
7）神仙道
sxd.xd.com
8）大侠传
x.uuzu.com
9）傲视遮天
aszt.4399.com
10）仙落凡尘
xlfc.4399.com

桌游平台

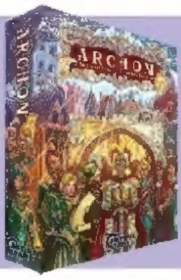
月度热门桌游榜





NO.1 西游杀

版本：中国
人数：2–4人
时长：60分钟
特征：Q版策略，经典杀人
机制：卡牌驱动









NO.2 执政官

版本：欧美
人数：2–4人
时长：60分钟
特征：中世纪、建设
机制：手牌管理

NO.3 时空旅行者

版本：欧美
人数：2–5人
时长：90分钟
特征：穿越、建设
机制：行动点分配

NO.4 古玩大亨

版本：中国
人数：2–4人
时长：60分钟
特征：盗墓夺宝、强手经营
机制：卡牌驱动

NO.5 冒险之旅

版本：中国
人数：2–4人
时长：30分钟
特征：荒岛求生，棋盘游戏
机制：行动点分配

无限星辰



游戏关键字

浩瀚宇宙
荣耀帝国

开发公司 I-Novae Studios

官方网站 Infinity-game.com/infinity/

综合评分	8.5
画面	
音乐	
剧情	
操作	
创意	

适玩年龄 12+

宇宙的神秘，星座的涟漪，想象与科技的完美结合，让我们这些科幻迷们盼望已久。



小K

《无限星辰》运用先进的过程生成技术带给了我们前所未有的游戏体验，让玩家自己把握发展路线，建立完全属于玩家自己的宇宙帝国，成为银河里自由而闪耀的那颗星辰。

编：samtown 美：哈秋



浩瀚宇宙 荣耀帝国

《无限星辰》完全是一个注重个人能力的大型多人在线游戏（MMOG），从开始驾驶穿梭机到掌控大型军事战舰，从简简单单的开矿到建立属于自己的商业帝国，玩家需要通过自己的努力一步步实现。而在这实现的过程中，游戏设计者只是给了我们一个简单的平台，玩家需要靠自己的能力和想象力去创造新的传奇。这款游戏并非传统意义上的角色扮演游戏，因为玩家的每个动作都会对其他游戏玩家产生重大影响。角色、方式、背景都是自由开放，唯一限制玩家的那只能说是玩家自己的想象力了。让我们摆脱尘世的束缚，在无限星河中做回真正的自我。

追寻历史真相 揭开吉星秘史

不得不逃离深爱的吉奥莎的我们，在异乡开始了新的生活。就在这些辗转的日子中，我们遗失了自己的大部分历史。迁徙的舰队在为方舟的失踪拟定应急方案时（恒星系7652年使命一号失踪），根本没有优先考虑历史记录的保存。另一方面，人马座人在早先的年月中饱受病痛折磨（新德尔塔的蓝光是短波光，它清除了新德尔塔人眼睛和皮肤中的黑色素，使亚特（人马座行星）的人民都患上了白化病。这让新德尔塔人承受着癌症和各种不能治愈的疾病的痛苦。），他们为治疗自己的病竭尽全力。最终，残余的历史记录被哈默尼教神秘化、吸收。我们现在所知的历史是由人类学家一点点拼凑起来的。

最早的综合性历史记录是由太史阁完成的，也就是我们在这里看到的。在对吉奥迪莎或者迁徙之前历史感兴趣的人只局限在学术界。但是，量子疾病，特别是谣言中的治愈方法轻而易举地把很久以前的远古历史翻了一个大大的身——于是人们对这方面研究的专业兴趣爆炸了。人们纷纷期待着德尔塔和人马政府的相关秘密文档能够在不久的将来解封并公布于众。



帝国中繁荣的大都市



操作飞船的好坏十分重要



巨型战舰出发挑战任务

三大阵营的爱恨情仇

人马座集团：当预测结果表明古老的吉奥迪莎世界将毁灭于新星爆炸时，他的人民乘坐方舟穿越无尽的宇宙。虽走过弯路但无论如何最终还是安全的抵达了亚特。在那里他们重建失落的文明，经过了几个世纪的洗礼，终于再次绽放在宇宙中。在重建危机下幸存的人马座人是多么希望能够和失散的兄弟团聚。两千年后，团聚的时刻终于来临。从以前到如今，尽管改变了太多的人马座人，但是已经成为宇宙和平的经理人。

德尔塔联邦：数以千计的民用和军用船只逃离吉奥迪莎，经历了数百次的超时空跳跃，超过了笨重的方舟数光年。在军方命令下，在期盼方舟降临的数十年中，准备开始谱写新的德尔塔历史。在早期军方有利的指导下新德尔塔蓬勃发展，发展成为了一个伟大的帝国。但是由于十分广大，导致边缘的斯塔弗叛变，发生了迄今最血腥的战争，巨大的战损双方都无法承受，人马座不断从中调停，虽然还有零星的冲突发生，但脆弱的和平依旧维持了800多年。这归功于军队从边境的撤离以及严格监管下的星际贸易。

斯塔弗同盟：斯塔弗虽远离德尔塔，但是凭借着工人的干劲十足和丰富的资源优势，在过去的一个世纪已经发展成为了一座大都市。和德尔塔发生惨烈的战争让斯塔弗元气大伤。战火冷却后，企业在这里更加茁壮的成长。因此，不管人们对斯塔弗抱有何种偏见，它一直是最富有的。



手动操作也可以完成飞船的起降

丰富多彩的游戏玩法

游戏在设计初期就定位了自己的方向，那就是要向玩家提供一个完全开放式的框架，不会要求玩家以某种方式进行游戏。在游戏中也没有种族和职业的概念，更不需要像传统方法那样使用技能。你可以扮演一位商人，建立自己的工业公司，也可以去选择刺激冒险的海盗。但是小K提醒玩家的是海盗有风险，要求对键盘和鼠标有灵活的操作哟，不然你会死的很惨。游戏中不需要任何的冷却战斗时间，玩家可以直接即时掌控自己的飞船和武器，还可以精确跟踪飞船的每步行动。玩家自身操作水平和敏捷度才是玩家之间的差距主要原因，而不是像传统网游那样都体现在人物的属性和装备上。在游戏里，玩家所能探索到范围完全不受控制，只要你能看到的星球都可以前去一探究竟，那里有逼真的自然环境，还有丰富的矿藏，还可以建立自己的城市，在不断的探索中会有不停的生成星辰，这也是这款游戏带给我们最大的惊喜所在。

无限星辰提供各种各样的任务给玩家，这些任务你可以通过错综的关系网和声望系统在空间站或城市中接到。可能有时候你想尝试一些更具挑战性的东西，那建议玩家可以参与核心任务和无限星辰剧情中来。和普通任务不同，核心任务和无限星辰剧情是独一无二的，并且只能被一个玩家（或是一队玩家）完成。在玩家完成后，这个任务将会永远消失并且其他的玩家就再也不会接到。如果你是第一个完成核心任务和剧情的人，那你的声望、金钱、奖品等等不用我多说了吧。只有好的奖励才会吸引广大玩家激发我们的热情，有挑战才会唤起我们的潜质所在。


空间站的模型亮翻


在星球之外建造的太空站


亲自探索未知星球


组队前往战斗


游戏中逼真的原貌还原

技术完美运用带来的surprise

苦恼于刚刚看完开头就能猜到结尾的肥皂剧，如今游戏中也大多都是一些司空见惯的俗套内容。无限星辰运用的过程生成技术使玩家可以在运行游戏的同时，自动生成出我们需要的东西。正是有了这样的技术才使得无限星辰的宇宙浩瀚无边，从未有过的游戏构架更是大大满足了拥有冒险家灵魂的你去发现更多富有更多美丽的星球。


刚刚摧毁空间站任务完成


激烈的战斗损伤严重

无限星辰的引擎同时提供了一个完全无缝的世界。从太空中飞行到降落于任何星球，从低谷飞到山顶，这一切的一切都将没有载入屏幕、时间条或是任何不自然的过渡。只要是玩家能够看到的地方，你就可以前去探索。

与其他一些星际游戏不同，无限星辰非常注重宇宙中的相对比例和距离。游戏里星球间的真实距离和天体运动都被设计者考虑了进去，轨道的生成，恒星的运转等等这些宇宙中的知识更是能让玩家学到不少东西。黑洞的神秘和超巨星的畏惧，都留给那些无所畏惧的你去征服吧。



炽焰帝国 编年史

编：Samtown 美：[illegible]



阿汤有话说

对于我们中国玩家来说“炽（chì）焰帝国”这个名字或许略有陌生，但是在韩国乃至全世界，这却是一款足以和“魔兽世界”“天堂”“星际争霸”这些国民级游戏比肩的作品。它的优秀不仅表现在游戏的背景、画面、模式、玩法等必要因素上，更重要的是这款拥有十几年历史的系列在所有游戏平台上的成功以及不断变化的游戏类型和至今依旧让人持续期待的版本更新。今年年初，游戏最新一部网游《风暴时代》惊艳内测。大叔觉得在介绍它的同时，玩家更有必要了解一下这个游戏的发展历程，看看好游戏都是如何炼成的。

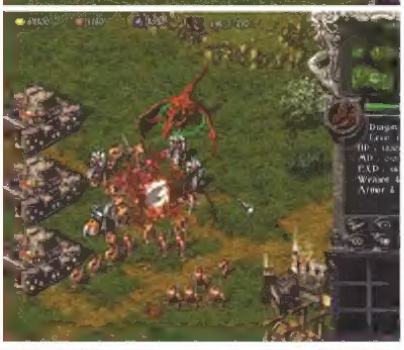
单机创世纪 经典初降



《炽焰帝国》（英文：Kingdom Under Fire、简称：KUF）系列是韩国游戏公司Phantagram制作的游戏系列。其最早的一款是在2000年发售的类似于《魔兽争霸2》的即时战略（RTS）游戏，全称叫《炽焰帝国：英雄之战》（Kingdom Under Fire: A War of Heroes）。游戏的制作小组以多年PC game与video game的研发经验、融合各方特色而创造出这款拥有模拟战略特性及角色冒险特质的优质游戏，而研发小组则将这种类型称为RTRPSG游戏。本作最大的特点是玩家可以自行选择进行战略游戏、角色扮演游戏或是二者合一的模式，并且提供连线功能让玩家连线对战。这也是最早将玩法类型多元化的游戏之一。当时国内一家游戏公司“华义国际”（此公司后因为运营网游《石器时代》而成名）还代理了简体中文正版的游戏。我们电攻杂志当年肯定也介绍过这款游戏，只不过当时的玩家都在忙着操“星际”和“红警”。虽然游戏没有在国内引发热潮，但这并不阻碍它成为世界一流的大作品牌。



很有红警+星际的感觉





当时游戏的画面还真不咋地

XBOX家用机 三足鼎立

在PC平台上未获成功，开发公司转而将目光投向在欧美游戏市场上火爆的微软XBOX家用游戏机平台。发布的首款游戏为《十字军东征》，类型也由原来的2D即时战略类为主逐渐向3D动作类游戏转变，当然，新的游戏类型也更适合XBOX。谁知游戏一经推出就立刻获得玩家认可，在欧美游戏界备受追捧，在这种情况下，Phantagram公司一口气这个平台再发布了《英雄》《末日之环》两部作品，均获得全球范围的成功。可以说《炽焰帝国》这三部曲是韩国电视游戏产业的一大突破，在整个韩国游戏业的发展历史中具有不可替代的推动作用。游戏的大获成功也让韩国Phantagram公司一举跨入著名游戏公司的行列，其研发技术实力也得到迅速发展。

炽焰帝国：十字军东征

Kingdom Under Fire: The Crusaders

游戏类型 3D A·RTS 发行公司 微软（Microsoft） 发售日期 2004年10月12日

PC Games Windows 8



《炽焰帝国：十字军东征》是一款完美融合了即时战略游戏和动作游戏特点的所谓“动作即时战略A.RTS”的游戏，游戏动作成分与KOEI（光荣）的《真三国无双》系列极为相似，而战略部分则与《骑马与砍杀》有殊途同归之处，本作可谓集两作之大成。游戏3D画面表现非常出色，同屏最多可出现150人进行规模宏大的战争，玩家不仅可以扮演军队的指挥者进行战略指导，也可以扮演猛将直接进入沙场杀敌。本作为2004年度的韩国游戏第一大作，获得了KOEX举办的2004年大韩民国游戏大奖的总统奖，并且在技术创作和游戏影音效果两个部门也分别获奖，成为2004年度KOEX游戏大奖中获奖最多的作品。





Xbox史上最大规模战争场面

透过Xbox强大CPU和绘图技术，《炽焰帝国：十字军东征》让一个战场能够容纳1000个3D单位同时运作，并且在每一个画面中，更高达150种以上的单位同时显示在屏幕上！而且除了一般3D单位由3000个以上的多边形所组成，主角英雄更是用了10000个以上的多边形组成，因为这么大量的多边形使用，所以不论是人类骑士身上的铠甲或是主角身上的披风，都非常精细华丽，具备3D动画水准般的游戏画面跟精细度。玩家甚至可以看到弓箭手在近战时将弓收起后再拔出剑做近距离战等一系列连贯动作。



炽焰帝国：英雄

Kingdom Under Fire: Heroes

游戏类型 3D A·RTS 发行公司 微软（Microsoft） 发售日期 2005年9月20日

PC Games Windows 8



在介绍这款游戏前，首先先要认识一家游戏引擎制作公司Blue Side，《炽焰帝国》从本代开始就均由它和Phantagram公司共同研发制作了。Blue Side和他全新3D游戏引擎的加入，使得《炽焰帝国：英雄》的游戏画面获得了质的飞跃并且也奠定了该游戏以高画质取胜的基础。

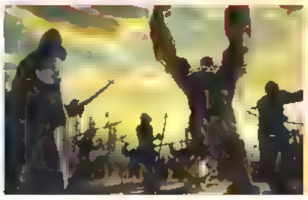
《炽焰帝国：英雄》把前作的魔幻战争发挥到淋漓尽致。韩国游戏厂商虽然崛起较晚，不过非常善于兼收并蓄，韩国厂商所开发的游戏既有日式唯美风格，又有美式的硬派风格。这款游戏体现了《指环王》那样的绝对硬派风格，并且从游戏画面来看，本作的战争场面越来越有《魔戒》的感觉，无论是巨大的战象、空中的飞龙还是狰狞的食人怪都体现了魔戒式雄浑的魔幻战争的宏伟。



十字军远征的背景



游戏的3D画面效果大幅提升





本作的故事发生在前作之前5年，主要几名角色仍是来自前作。主要讲述了十字军东征的原因。游戏共有7名可以操作的人物，覆盖了15个巨大的关卡任务，单人游戏部分游戏时间将会在30～50小时之间。游戏还支持6名玩家进行网络模式，新加入网络英雄战斗模式，该模式主要是让英雄们在没有军队陪伴的情况下进行单挑。另外还有守卫城堡免遭大批敌人进攻的侵略模式。与魔戒一样，本作的战争场面极其宏大，最多会有3000个单位投入战斗，同屏会显示200多个单位，单位类型共有40余种之多。

炽焰帝国：末日之环

Kingdom Under Fire: Circle of Doom

游戏类型 3D A·RTS 发行公司 Blueside 发售日期 2008年1月8日



前两款游戏先后在XBOX上获得成功，《炽焰帝国》系列从此也得到了美式《无双》的绰号。进入到次世代游戏以后，Blue Side与Phantagram再次合作推出《炽焰帝国：末日之环》。本次游戏将模仿对象换成了暴雪的《暗黑破坏神》系列，游戏也成了动作角色扮演的类型。由此可以看出暴雪游戏文化对韩国整个游戏产业的深远影响。《末日之环》只是《炽焰帝国》的外传作品，系列的正统续作还在继续开发当中，这也是《末日之环》的类型会跟以往的作品有别的原因之一。



风格开始转向泡菜网游



战斗画面很像三国无双啊

游戏的故事剧情是连接在《炽焰帝国：英雄》结局之后，玩家将可操作昔日的英雄们，以各具特色的战斗方式、多样化的武器装备来迎战敌人，并可透过组合既有武器与加入各英雄们独自的力量，来创造出毁灭性的新招式。以Blue Side加以强化改进的“蓝光引擎”（Blue Engine）所打造的《末日之环》拥有着自己的独到之处。森林原野的郁郁葱葱，花团锦簇；废墟洞穴的阴森幽暗，颓然衰败；还有那冰天雪地，火山熔岩等自然景观的特点都展现得有板有眼，光线的明暗变化，昼夜更替的过渡也显得非常自然。人物的设定也同样表现不俗，美艳动人的精灵皇后席琳；优雅潇洒的理赫特王子；孔武有力的战士雷纳尔；沉稳老到的骑士坎道尔；大腹便便的贵族度恩的性格特点都在精美的CG中刻画得入木三分，制作人甚至大方地将自己的脸谱和棒球帽、眼镜这些时尚的东西作为角色可装备的道具提供给了玩家多种选择的空间。

之前的“炽焰帝国”系列游戏，都是大规模奇幻战场的动作RTS游戏，但这次游戏则着重于角色发展、简单易懂的游戏系统与控制机制。尽管玩家对“动作”与“角色扮演”游戏已习以为常，但《炽焰帝国：末日之环》所呈现的是前所未见的创新与全新点子！玩家不但可探索随机产生的大型迷宫，还会遇到由地板、墙壁、天花板等四面八方蜂拥而至的数千个怪物，绝对新颖刺激。游戏的战斗也不同于传统的RPG游戏，玩家有时可以将自己的损伤程度或次数，换得奇幻魔法的施展机会。玩家必须积极参与动态式的战斗，设法以各种武器进行有效的连续攻击，击退各式各样的怪物。战况激烈时，也可以破坏周遭所有的东西，以影响敌方的行动。玩家若在墙上凿洞，有时可能会发现新的路线，或找到藏于其中的宝物（这次没有藏宝箱或木桶这种老掉牙的把戏）！透过全新的法术，甚至自行合成所得到的武器，英雄们将能以越来越具毁灭性、越来越令人赞叹的方式，将邪恶赶尽杀绝！



跨平台大作 史无前例

当韩国的游戏产业进入了网游时代，几乎所有的游戏公司都转业开发各类网络游戏，《炽焰帝国》系列的网游化也不会例外。此时的游戏创始者Phantagram已经成为了Blue Side的子公司，而Blue Side公司借助他们的游戏引擎开发以及这股网游风潮已经发展成为一家集研发运营为一体的独立网游公司，不在依赖于微软的发行和他们的XBOXLIVE平台。于是《炽焰帝国2》重新回到了PC游戏的怀抱，甚至于在索尼的PS3平台上也崭露头角。当然，游戏类型也回到了十多年前的第一代《炽焰帝国》的即时战略+策略角色扮演模式（RTRPSG），同时，他们也把XBOX平台上的动作冒险模式加入了进来，可以说，游戏不经是在平台上实现了覆盖和跨越，在游戏类型上也前所未有的丰富化了。开发这样的游戏也是Blue Side所独有的，在他们眼里只有《炽焰帝国》这一系列，才能配得上次世代游戏的称号。



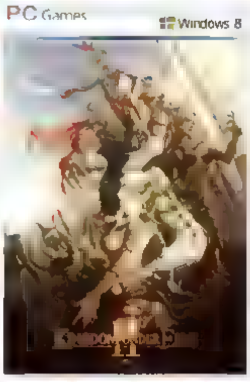


最新引擎的画面效果突破极致

炽焰帝国2

Kingdom Under Fire 2

制作发行	BLUESIDE	游戏平台	PC PS3 XBOX360
游戏类型	RTRPSG	发售日期	2012年4月1日



《炽焰帝国2》以系列游戏50年后的剑与魔法奇幻时空为背景，以自己所属公会和国家的领土扩张展开世界大战为主题，类型则是回归到系列作原点的即时战略，并结合大规模多人线上要素。游戏承袭《炽焰帝国：十字军东征》的故事剧情与基本系统，并更进一步强化战略性、动作性与操作性；扩大战场规模，让数千名玩家能同时参与世界争霸战，创造属于自己的史诗；收录史无前例的庞大攻城战模式，让数万名玩家能同时充分体会中古世纪的征战感受。

最细腻、最写实的战争场面

史无前例的大规模战场将带来如史诗电影般壮阔的视觉表现，数以千计的战斗单位将在全新的“Fame Tech 2”引擎中浴血奋战，呈现令人惊髓的细腻场面。每个英雄角色的细致 3D 模型面数高达 30，000 面、而一般战斗角色的面数则为 3，000 面。在 PvE 战场中，将可呈现多达 10，000 个角色的对抗场面；而在 PvP 战场中，则仍可呈现多达 4，000 个角色对抗的惊人规模。令人大饱眼福的绚丽战斗技能、重现真实感与临场感的可破坏场景物件。



这样的RTS让我们的显卡吃不消

更全面的游戏玩法

游戏开创了兼容“动作角色扮演”与“即时战略”精髓的类型先河—“Action RTSRPG” 玩家一开始是以动作角色扮演模式进行游戏，并在引导教学中自然地学习到战略面的游戏方式，接着即时战略模式玩法将渐次的展开，而完整呈现出本作“Action RTSRPG”的特色。利用简单的热键操作，玩家可以轻易地对多个部队下达指令、并培养多达百种的各种军事单位。本作提供玩家生产各种军事单位的完整自由度。

单机网游合为一体

除了继承前作的优点之外，《炽焰帝国2》还带来了现今流行的多人在线模式，让成千上万的玩家可以在线竞技。在多人在线模式下，玩家可以作为公会长占领领地或者是向其他的公会宣战，成为征服者。玩家也可以选择成为“孤狼”，出价高的一方就能够得到自己的服务。多人在线模式同时还提供多种战斗模式，总有一种是玩家喜欢的。当然，也有单人战役模式。玩家可以在游戏中选择扮演Bersia中的某个英雄，随着游戏情节展开厮杀。除了战役模式之外，玩家还可以以下载的形式进行单人任务。



游戏模式以组队联机为主

网络游戏 终极转生

网汤叔常说：任何事情都是有两面性的！对于《炽焰帝国2》来说，韩国人做到了史无前例的整合、跨越、覆盖，表面上达到了次世代游戏的所有要求。但与此同时游戏的变革也带来了新的问题和麻烦，其中最突出的问题就是跨平台的水土不服。比如PC平台的网游玩家对于开房间形式的“动作角色扮演”很难接受，这尤其表现在亚洲（中国、韩国）地区的玩家中；而家用机平台的操作方式也决定了“即时战略”形式的悲催，于是，游戏从去年春天公测至今，也只能用不温不火来形容，并没有达到预期的效果。这给固执且高傲的BLUESIDE公司开发者人员们浇了一盆冷水，很显然叫好未必叫座，什么才是当下最火爆的游戏平台？什么才是玩家最喜欢的游戏形式呢？公司的高层们也发现自己的开发团队和游戏理念已经无法再做改变，于是他们想了一个办法，这也是在韩国游戏业界被广泛运用的方法：出售版权，更换研发。2013年年初，玩家们终于等来了真正意义上的PC网络游戏《炽焰帝国OL：风暴纪元》。



中路跟随小兵突进



这是在野区刷怪联机吗



英雄技能可以强化选择

炽焰帝国OL：风暴纪元

Kingdom Under Fire OL

游戏类型 3D DOTA对战 制作发行 Dragonfly 内测日期 2012年3月21日（韩服）



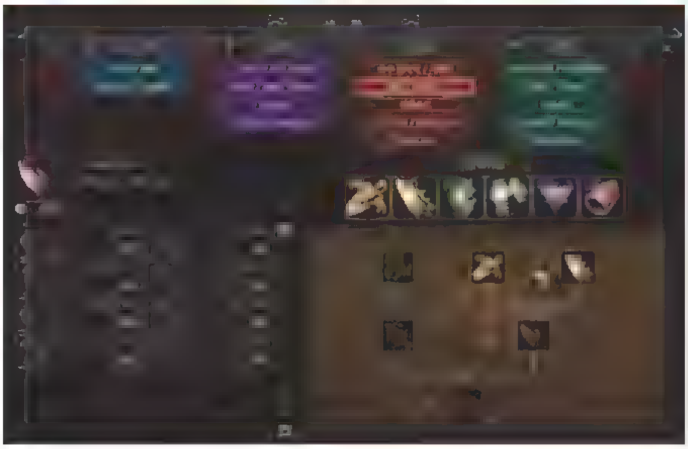
《炽焰帝国OL》的副标题《风暴纪元》代表着英雄之间展开战争的混沌时代。游戏以人类和暗黑同盟之间的巨大战争为题材，在继承《炽焰帝国》的世界观和游戏角色的同时，强化了ARPG和战略游戏的优点。游戏中，玩家选择一个英雄角色后，在有限的地图中升级角色等级和技能，并和对方阵营进行战斗，是款3D第三人称追背视角的DOTA类网络游戏。

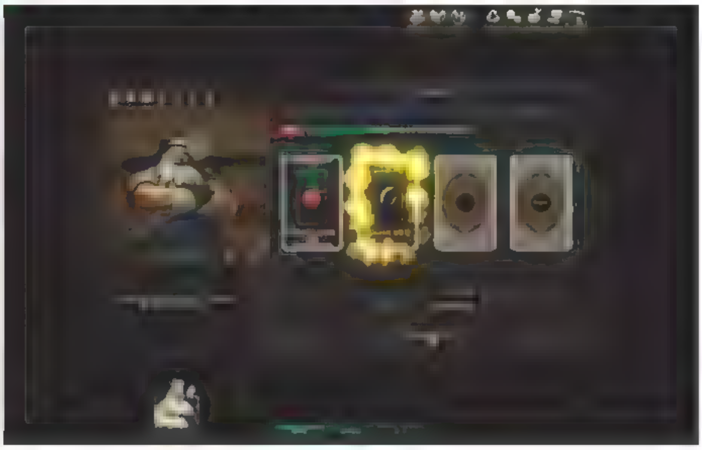
第三人称视角演绎DOTA

《炽焰帝国OL》采用的是时下非常流行的第三人称动作视角模式，从技能释放方式到战斗画面，都与一般的DOTA网游有着不小的区别，已经被世纪天成代理的韩游《超能战联》，以及欧美DOTA类新作《SMITE》都采用了相类似的游戏模式。游戏可在战略地图上体验RPG成长的乐趣和第三人称视角战斗乐趣的逼真战斗，与采用俯视视角的其他同类型游戏不同，《炽焰帝国OL》的视角让你感觉真实度更强，技能动作效果更华丽。游戏还通过最大限度缩小英雄的成长时间，诱发该类型网络游戏的最大乐趣之一的大规模战斗，使玩家体验紧张感十足的战斗。同时，由于采用无锁定攻击方式，要求玩家们更加细致而战略的操作。

英雄强化系统

多种多样且个性十足的英雄角色是这类游戏所必不可少的要素，《炽焰帝国OL》中的英雄具备多种战斗风格。玩家若掌握好每款英雄的战斗风格，根据状况使用好技能，将容易在战斗中获胜。此外，游戏还推出了独有





的“英雄强化系统”。这种自由强化系统目前分为两大类：一种是躲避技术，另一种是装备。其中，用R键来使用的躲避技术，可免疫大部分的技能1.5秒，还能通过持有该技术，获得HP增加、移动速度增加等额外效果。因此，选择适当的躲避技术，是战斗的最基本掌握条件。

英雄之间的5v5决战

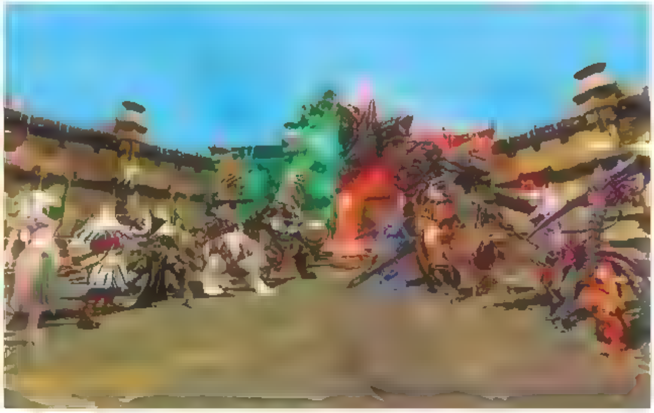
《炽焰帝国OL》中，玩家在开始游戏后可选择一名英雄，每个团队各5名玩家展开5对5的战斗。另外，英雄们通过打败两个阵营的怪物，和对方英雄对战等途径成长。随着成长，英雄可获得新的技能，玩家还可以使用该过程中获得的资本，使用武器及防具等装备，使英雄变得更强。而到最后，打败对方阵营BOSS的一方获胜。



敌人在团大龙，快去偷袭

一次双杀







攻城武器登场

游戏中还具有攻城武器系统，可以用来逆转战局。这里的攻城武器指的是，在一段时间之后登场的中BOSS级的NPC。而玩家若利用好该NPC，不仅可以把战局带向对己方有利的方向，还能逆转局势。因此，由于攻城武器的存在，玩家能展开更加多样化的战术。



阿汤有话说

当编辑部的那些菜鸟们还在LOL中拼命冲30级的时候，英明威武的阿汤叔就已经在关注《炽焰帝国OL：风暴纪元》这款游戏啦！不知是不是冥冥中自有天意，在DOTA1时代就提出3D第三人称游戏模式的我终于获得了游戏业界的认可。若不是棒子文OOXX苦涩难懂，说不定我现在已经成为这个游戏的策划师了呢……眼下我最大的愿望就是希望国内的厂商快点来代理这款游戏，让他早点能在国服运营。这里我再告诉大家这类型游戏所面临的问题，就是玩家的战略视角无法覆盖整个战略地图，只能依靠小地图来观察周边情况，这就给操作和配合带来了难度，希望开发商能够通过自由切换视角的方法来解决这个问题。





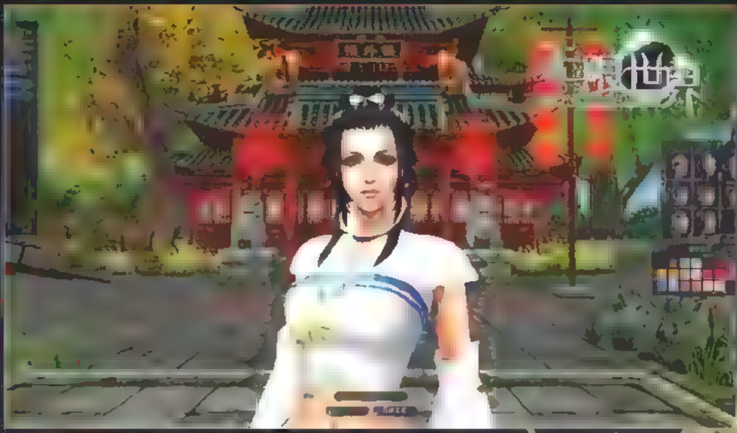


无限世界

■编 小洋 ■美 grass

游戏类型 角色扮演
运营公司 无限时空
开发公司 无限时空
官方网站 w.51play.com

提到MMORPG，相信大家一准会联想到武侠、玄幻、奇幻、科幻这几类游戏。类型的相同导致了游戏同质化现象的日益严重。于是，许多制作团队都尝试着用各种思路来打破目前的僵局，而本期要介绍的《无限世界》便是一款尝试着突破同质化枷锁的作品，其做法是将各种游戏类型揉捏在一块，那么，《无限世界》要如何烹调五花八门的素材，为玩家们献上一盆珍馐呢？下面就让我们来看看这款网游新作的特色吧。



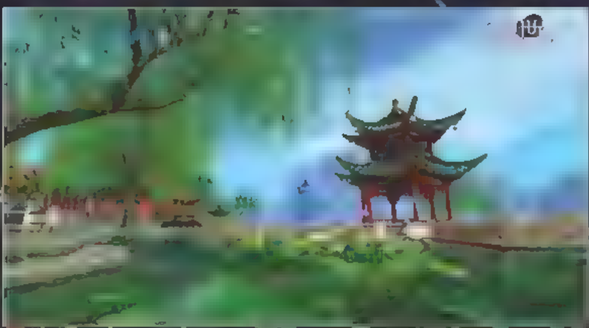
角色DIY画面

东西合璧的多元世界

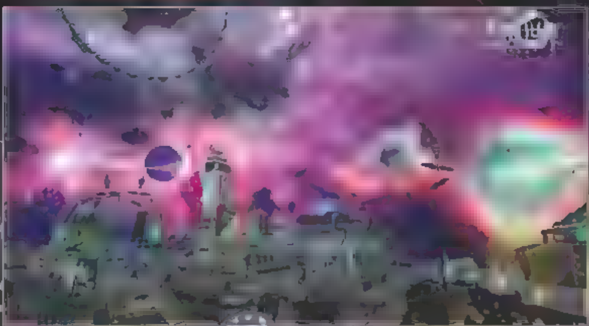
《无限世界》拥有严谨而丰富的游戏设定，这在现在的游戏市场不重视内涵的大环境下是难能可贵的。它提出了最具创新的“多元世界观“，游戏依此讲述了一个史诗般气势磅礴却也百转千回的故事。《无限世界》中目前确定了四大主世界，包括：东方武侠世界、西方奇幻世界、未来星际世界、末日辐射世界。据悉，在这个独创的“多元世界观“概念的支持下，《无限世界》未来还将推出数量众多的主世界和子世界。

游戏中，玩家们可以扮演武侠、法师、特种兵或者机甲，并在崩溃的多元世界中展开自己的穿越冒险之旅。

游戏研发负责人表示，希望玩家们能够在一个游戏世界中领略到不同世界的独特文化，更能感受到与不同文化之间碰撞后迸发出的无限精彩。



东方武侠世界游戏场景



未来星际世界场景

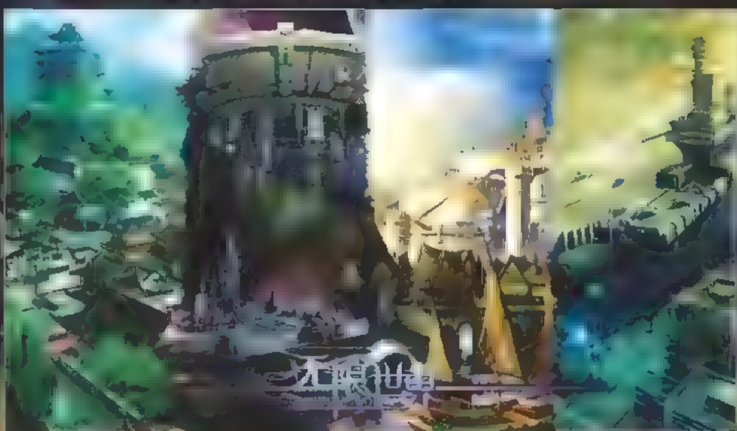
采用自主研发的引擎

庞大的世界观，需要充满想像力的世界来构筑。为了表现多元文化特色的游戏场景和景观，游戏研发人员选择采用了自主研发的游戏引擎来打造《无限世界》，这在创业型游戏公司，以及成熟的大型游戏公司里都是不多见的。

《无限世界》拥有完全自主知识产权的引擎名为“无限引擎”，在自主研发的引擎的支持下，玩家在游戏中可以对自己的角色进行最大限度的DIY，让角色充满个性。同时，该作拥有超大的地图供玩家畅游。从目前官方公布的游戏画面来看，该作在场景设计与技能特效的表现上下了很大的功夫，游戏中的阴影和光照效果更是有极其出众的表现力。

逆天级创新的特色玩法

画面表现固然重要，游戏生命力更重要的落脚点却是游戏特色玩法。



独创多元平行世界

在游戏特色玩法的打造上，游戏研发负责人表示，《无限世界》立项之初就提出了“九大逆天级创新”的概念，不愿沦为平庸。

"逆天级创新"这个官方给出的玩法定义体现在多个方面，其中，前文提到的"多元世界观"是其中的一条，而除了这一条以外，该作还陆续推出了"海陆空无限载具大战"、"破壁计划"等逆天级的创新玩法设计，这些内容都令人充满了期待。这里也特别介绍下"海陆空无限载具大战"和"破壁计划"的目前动向。

海陆空无限载具大战

"无限载具"以载具为载体，囊括了"载具大战"、"私人载具"、"次级扮演模式"等多种全新的玩法。关于载具，想必玩过《魔兽世界》这一经典网游的朋友们都不难理解，《无限世界》试图将它进行全面的改进和升华，创造出一种独创的核心玩法。



全新场景——众神居场设计图



三国长坂坡

载具大战 大航海时代怒海争锋、驾驭飞艇鏖击长空、钢铁洪流般装甲大战，这些激动人心的战役会以副本的形式出现在《无限世界》之中，玩家需要利用载具实现各种形态的多人大型载具战，战斗通常需要数名、甚至数十名玩家协同作战，有很强的冲力。

私人载具 与综合性大型载具不同，私人载具会更为灵活多变。玩家可以驾驶专属的私人载具来体验不同的战斗。私人载具还包含了养成元素，可以进行升级、修理、更新装备配件等玩法。

次级角色扮演 是一种颠覆性的玩法，这一玩法结合了《无限世界》的多元世界观与载具系统，游戏设定了大量的子世界。如在"三国世界"中，玩家可以扮演五虎上将，化身白马银枪赵子龙在长坂坡万军丛中七进七出救阿斗，大战夏侯恩。在"红楼梦世界"中，玩家也可以扮演宝玉与黛玉上演一曲才子佳人的悲欢离合。在这些子世界中，玩家扮演全新的角色，角色等级属性也从一开始，相当于是另一个全新游戏。一款游戏，多种玩法，还能不断续接全新的世界，这将是《无限世界》的核心理念。



海陆空的无限载具大战

[illegible]

[illegible]络游戏与互联网其他娱乐、应用、功能之间的一切壁垒。

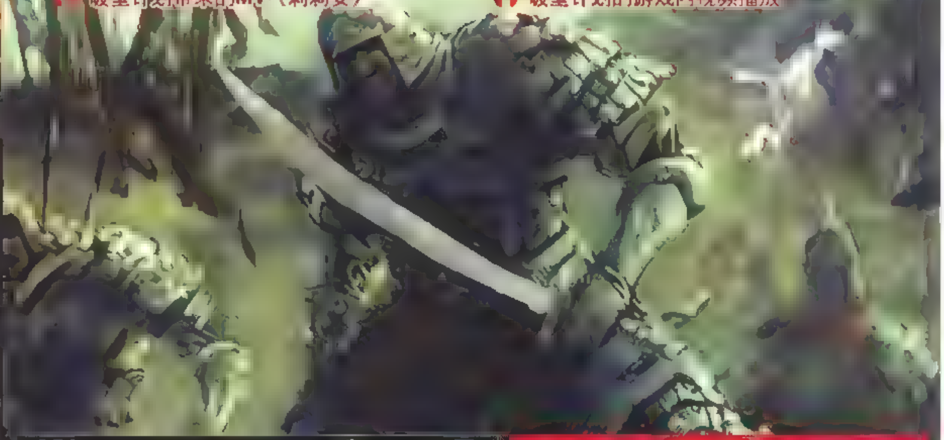
[illegible]



破壁计划带来的MV《莉莉安》



破壁计划的游戏内视频播放





作为"破壁计划"的重要组成部分，官方表示"天街计划"（电子商务植入）与"微改编计划"（小说植入）已经获得了重大的突破。玩家可以在游戏中观看最新的电影视频与体育节目，拥有自己的3D淘宝商城，阅读[illegible]、文舟、本少爷、马伯庸、荆洚晓、吴[illegible]等名家的小说、漫画，并为精彩的章节而付费。而签约多位火暴重量级的歌手艺人，则又在付费点播上踏出重要的一步，据悉还有大批知名艺人的合作项目正在紧张制作植入到游戏中，未来就将与玩家见面。

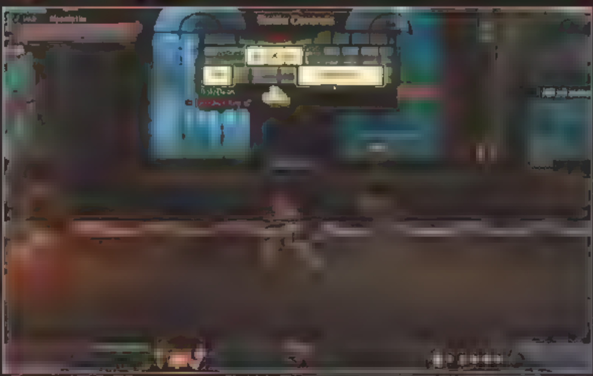


颓废之心

■编 小P羊 ■美 gass

游戏类型 角色扮演
运营公司 Stairway Games
开发公司 迅雷游戏
官方网站 rh.xunlei.com

《恶魔城》系列游戏、电影《范海辛》塑造的吸血鬼猎人形象深入人心，然而在网游中，你就很难举出一个鲜明的例子了。或许是为了弥补网游玩家们遗憾，韩国Stairway Games开发了一款以吸血鬼猎人为主角的作品——《颓废之心》。该作以欧洲的吸血鬼文化为蓝本，游戏中，玩家可以选择扮演来自吸血鬼、狼人、魔女以及人类阵营中的英雄角色，与野心勃勃的黑夜之主吸血鬼王布拉德展开战斗。





独特的卡通渲染画面

作为一款以吸血鬼猎人为题材的作品，《颓废之心》的最大特色是"3D闯关格斗"。在3D智能环绕视角所展现的游戏世界中，玩家可以用连贯的招式、帅气的打斗动作来终结吸血鬼王的爪牙们。而出色的粒子效果，也让游戏中的角色打斗动作和技能施放拥有超华丽的特效。

在角色和画面设计上，《颓废之心》采用了"卡通渲染技术"为3D角色赋以鲜明的动漫风格。对于广大动漫控们而言，你会发现游戏中可供操作的角色囊括了萝莉、正太、御姐、大叔……各种人气类型！这也是算是本作的特色之一吧。

吸血鬼也来讨伐魔王

从wiki百科公布的内容来看，《颓废之心》为玩家带来了吸血鬼、狼人、魔女、人类四大种族，共计9个角色。这款游戏的职业专用武器与种族一一对应，而且每个种族都拥有攻速型和伤害型两类武器可选。其中，吸血鬼的专用武器是剑和斧；狼人的专用武器是金属护手和爪；魔女的专用武器是魔法剑和魔法镰刀而人类的专用武器则是颇具现代色彩的左轮手枪和火枪。你可以根据个人的战斗偏好来选择英雄，并挑选职业专用的攻速型或伤害型武器。

斧、爪、魔法镰刀以及火枪都必须角色满10级后才可以使用。

吸血鬼



莱尔菈（Leila）

和萝洁尔因为同样的原因来到布拉姆奈泽村，两人也因此结下了深厚的友谊。和萝洁尔直进直出的攻击路数不同，莱尔菈的招数经常带着360度旋转的特点。

萝洁尔（Roselle）

为了躲避吸血鬼王布拉德的迫害而来到布拉姆奈泽村。萝洁尔可以使用黑魔法、诅咒以及一些召唤术进行来战斗。从目前公布的视频动画中，可以注意到这一职业还可以投掷武器攻击敌人。

弗兰兹（Frantz）

虽然是教会组织（黄金印章团）的一员，弗兰兹却是一个半吸血鬼，而此人还因为血统的关系被恶性贫血所困扰。作为第三个吸血鬼角色，弗兰兹在使用剑作为武器时，可以发动不少空中连击技能。

狼人



屠德（Tude）

本来是自由旅行者，后因为弗兰兹的推荐加入了黄金印章团。这一职业拥有非常多的“挑飞”技能，并可以抓住敌人抛掷出去。

陈美琳（Meilin Chen）

因为不知名的原因来到布拉姆奈泽的少女。美琳的攻击特点虽然和屠德相似，但是她拥有非常多的滑铲以及铲飞技能来秀出美腿。

魔女



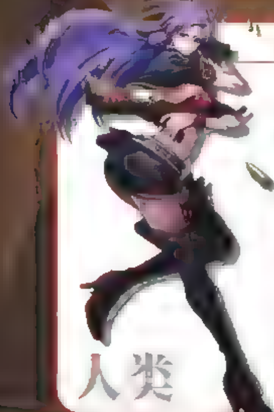
安洁莉拉（Angela）

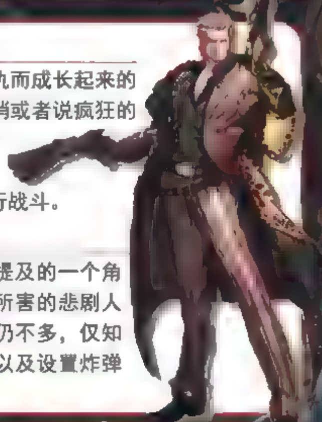
和魔剑格拉斯特拉签订契约的魔女，她可以使用地、水、火、风以及圣属性的攻击技能。用武器逼退敌人后念咒施放强大的魔法攻击敌人，是这个职业的特色所在。

艾德加（Edgar）

忽然加入黄金印章团的神秘少年，和魔剑克鲁梅里塔斯签订了契约。艾德加也可以使用5种属性魔法攻击敌人，但与安洁莉拉不同的是，艾德加似乎将魔法附在武器上进行战斗。

人类





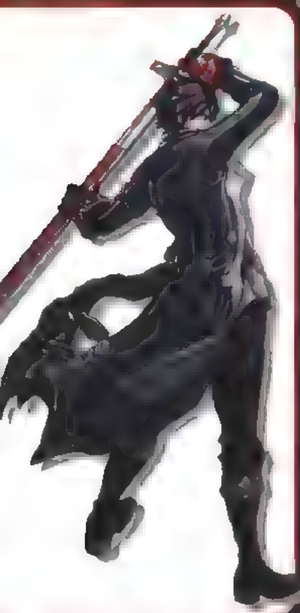
娜塔莎（Natasha）

为了向吸血鬼王报杀弟之仇而成长起来的枪手。娜塔莎拥有非常花哨或者说疯狂的射击技能，同时这一职业也可以通过摆放陷阱、设置炸弹甚至抛掷手雷来进行战斗。

伊恩（Inn）

目前只在wiki百科中有所提及的一个角色，也是一个家人为怪物所害的悲剧人物。目前，对伊恩的介绍仍不多，仅知道这一人物同样拥有火枪以及设置炸弹的能力。





副本有诸多随机元素

在玩法方面，《颓废之心》也采用了副本地图的设定。这款游戏的副本包含多个区域，包括阴森的下水道、机密的研究所等等，同时，副本还集合了迷宫及机关的设定，只有顺利进入迷宫尽头的玩家才能挑战强大的关底boss。

游戏中的副本有普通、困难、极难以及鲜血四种模式，随着副本难度的提升，除了怪物的血量和攻击力会上升外，还会有特定事件发生。而鲜血模式，则是需要多人合作才能攻克的最难模式。在这一模式下，角色虽然无法得到经验奖励，但是却能获得附上“鲜血”词缀的极品道具和珍贵的史诗装备。

副本中还能遇到可以带你去彼岸之地的见习死神，以及亡者之箱等随机内容。这些设定也大大增加了副本的乐趣。

除了上面所提到的内容外，《颓废之心》中还有华丽的时装，装备锻造以及强化附魔等玩法。喜欢搞怪的玩家，还能在游戏中收集BOSS掉落的纸箱来制作搞笑的头饰。喜欢动漫画风的3D格斗作品，渴望扮演吸血鬼猎人的朋友一定不要错过此作。







荒野星球

编 小P孝 责 grass

游戏类型 角色扮演
运营公司 Ncsoft
开发公司 Ncsoft
官方网站 www.wildstar-online.com

韩国公司NCsoft出品过很多精品网游，诸如《天堂2》、《永恒之塔》、《剑灵》等等，要说这些游戏的共通之处，无疑就是符合东方玩家口味的唯美画面了，但其实NCsoft也出品过不少符合欧美玩家粗犷风格的作品，而本期要介绍的《荒野星球（Wild Star）》就拥有浓烈的美漫风格！

三方角逐的古老星球

《荒野星球》是NCsoft旗下北美Carbine工作室开发的一款科幻网游新作，该作的故事背景设定在名为Nexus的星球上。由于Nexus星球蕴含着巨大的魔法能量和科技建筑，为此吸引了众多考古学家、探险家和财宝猎人前来造访，Nexus星球也因此成为了自治者、流放者和外星生物这三大势力角逐的舞台，而游戏的剧情便是在这样的背景下展开的。

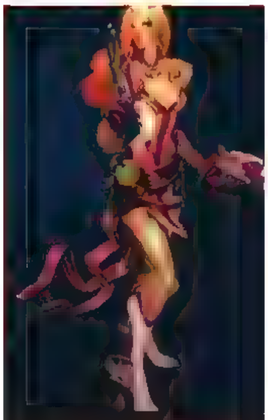
在阵营和种族的设定上，《荒野星球》为玩家带来了自治者、流放者这两大可选阵营，每个阵营分别由3个种族构成。



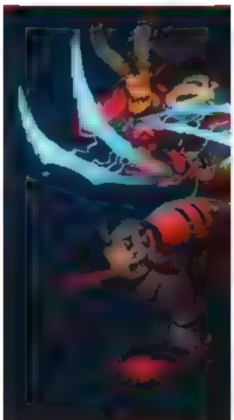


游戏中的男女角色充满了美漫风格

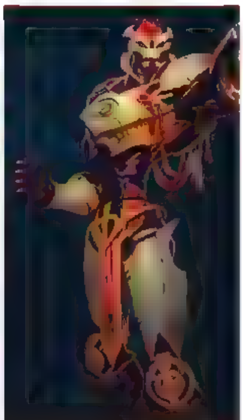
自治者



Cassian
这一种族很早便在Nexus建立了自治区，并一直同遍布星系的害虫们作战。

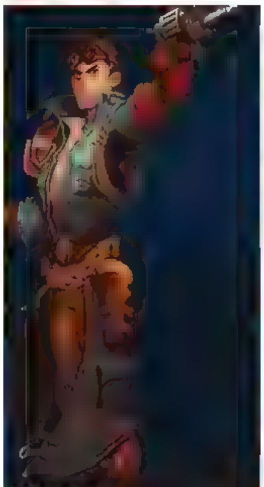


Darken
在将自己的家园变为熔炉和废土后，Darken一族来到了Nexus星来证明他们是最强大的战士。

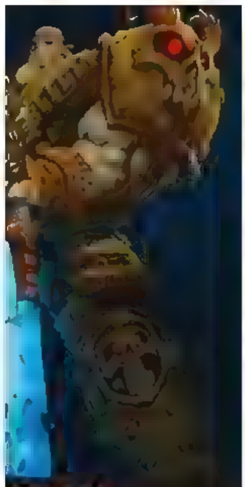


Mechari
这一种族堪称最高效的杀人机器，并且毫无幽默感，他们的使命就是肃清Nexus星球上的叛徒和间谍。

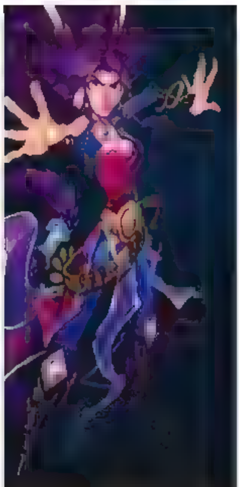
流放者



Human
人族试图在Nexus星上扎根，他们利用沙石、骨骼、废料等物搭建家园，并从不畏惧自治者的挑衅。



Granok
因为自己的家园在战争中毁于一旦，Granok来到Nexus星寻求美酒和战斗，他们才不管法律呢。



Aurin
这一种族加入流放者的原因是他们的丛林家园被自治者毁坏，热爱树木的Aurin不惮对自治者展露爪牙。

除了上面所介绍的分属两大阵营的6大种族外，《荒野星球》的欧服官网还公布了两个新种族的剪影，看来这个游戏世界也和WOW一样，随时都有新势力入伙参战。



敌人施放攻击时出现的范围提示圈



魔枪手的攻击画面

职业并不决定发展路线

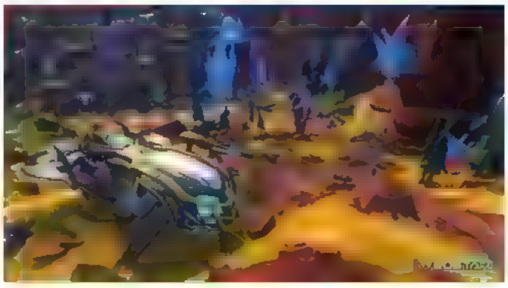
在职业设定方面，《荒野星球》目前开放了战士、超能力者、潜行者和魔枪手这四大可选职业，而这些职业的战斗特点也不难从其名称中窥见一番。

战士：这一职业堪称战场的主宰，它们可以使用剑、盾等兵器作战，也可以使用手臂上装配的加农炮来将敌人轰成渣渣。

潜行者：作为一名悄无声息的杀手，潜行者装备着先进的隐身设备，而他们的常用武器则是附带多种用途且锋利如剃刀的爪子。

魔枪手：将魔法与手枪相结合的魔枪手，能用精准且堪称杂技般的射击手段将他们的敌人放倒。

超能力者：他们能用强大的精神力量攻击敌人，也能用自己的能力治疗同伴。同善于制造幻觉的超能力者对抗，就要做好被恐惧逼疯的准备。



停泊在矿区的大型飞船

从职业设定上不难看出，《荒野星球》的职业设定中规中矩，同样拥有类似奇幻类MMORPG中的战、牧、法以及弓手职业。值得一提的是，这款游戏中的职业和种族有一定的对应关系，譬如流放者中的Granok一族只能成为战士，而人族和Cassian则可以四系任选。

有意思的是，《荒野星球》中还有一个“发展路线”的奇妙设定，游戏目前共设定了四条发展路线，包括探险家、科学家、军人和定居者，从欧服官网放出的介绍来看，这四条发展路线和《大航海时代ol》中的军人、探险家、商人职业有些类似，譬如选择“定居者”发展路线的玩家，其使命就是在Nexus星球的危险环境下建立自己的文明，包括发展银行业、运输网络、商铺来辅佐自己所选的阵营；又譬如选择“探险家”发展路线的玩家，其使命就变为了探索Nexus星球的边边角角，上攀高山，下挖深渊来寻找蕴含未知力量的古老艺术品。而不管你选择什么职业，都可以自由决定发展路线。



“冷兵器”在这个科幻舞台中也非常给力

无锁定的战斗模式

通过上面介绍的内容，相信大家已经对这款出自NCsoft的新作有了大致的轮廓。最后要提的是《荒野星球》的战斗方式，从参与本作前期体验的玩家反馈来看，这款游戏采用了类似《暗黑3》的技能栏设定，即只提供有限的主动技能和被动技能栏，玩家需要选择合适的主动、被动技能来构筑自己的战斗打法。同时，本作的战斗模式也采用了无锁定的模式，你可以在移动中自由使用技能（只有个别拥有吟唱条的技能不能在移动时使用），甚至敌人的AOE攻击也会有攻击范围提示供你进行躲闪。相信这样的设定一定很对喜欢爽快战斗的玩家的胃口。



玩家公布的试玩画面

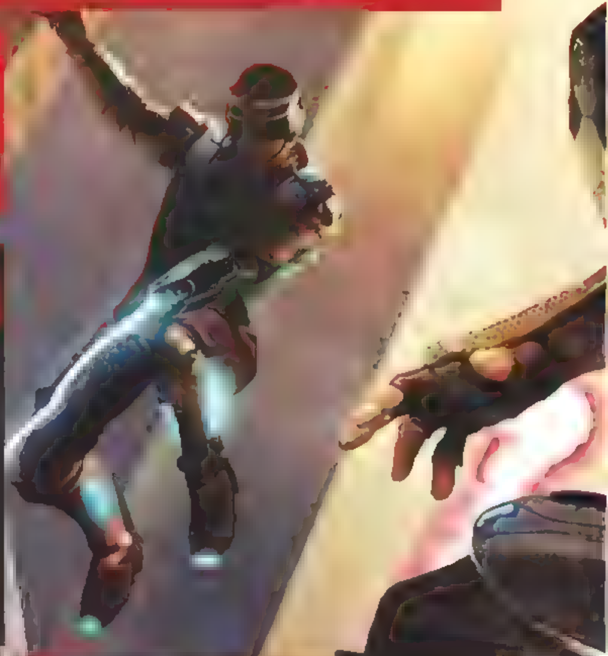


狂热射击

文 小丫 美 grass

游戏类型 第一人称射击 运营公司 育碧 开发公司
官方网站 www.shootmania.com

去年2月份，育碧公布了旗下制作组Nadeo开发的一款FPS网游——《狂热射击（Shoot Mania）》。通过官方公布的游戏画面，可以看到这款游戏充满了耀眼的激光束和焰火般的子弹，而新颖的科幻题材和酷炫的战斗画面，也让不少玩家对该作给予了相当程度的关注。就在最近，《狂热射击》开启了公开测试，想必一些提前预定本作的玩家早已在游戏世界中快乐地扫射不停了，那本期就让我们看看这款游戏的特色所在。



地图可自由编辑

《狂热射击》是一款由虚幻3引擎开发制作的游戏，该作在气候、建筑和细节环境的刻画上非常到位。说到这款游戏的特色内容，首先便要提到其开发小组Nadeo。这个小组曾出品过名为《赛道狂飙》的系列竞速游戏，而该系列的一大特色便是玩家可以自由编辑赛道。这种将沙盒游戏与竞速游戏相结合的做法，可以说是非常前卫的设计。或许是受到《赛道狂飙》的启发，也或者是尝到了“沙盒游戏”的甜头，Nadeo在开发《狂热射击》时也没有摒弃“沙盒”玩法。在《狂热射击》中，玩家可以利用系统自带的地图编辑器进行地形、时间、气候、道具方面的修改编辑。完成地图设计后，还能建立房间并邀请其他玩家一同体验你创造的地图。这一点，可以说是本作区别于传统FPS游戏的最大特色。

除了可以进行地图的编辑和创建以外，《狂热射击》的自由编辑选项也包括对角色的个性化编辑，你可以赋予自己所扮演的角色一个独一无二的形象。



官方早期公布的游戏画面



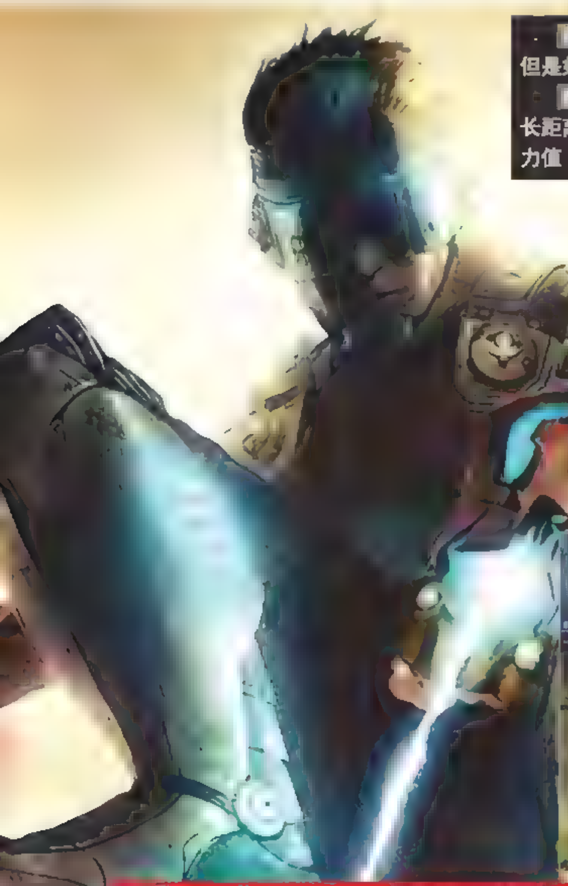
地图编辑器中可以摆放各式建筑

操作有别于传统FPS

在操作方面，《狂热射击》的操作手法和大家熟知的那些FPS游戏基本相同，都是鼠标左键射击，按空格键跳跃。然而在这款游戏里，你却不能透过第一人称视角画面看到角色的手臂和持有的武器，所有的瞄准操作全靠屏幕中央的准心来确定，过去练就一身抬手射击功夫的玩家或许会因为这个设定而迷茫。而除了视角设定不同于传统FPS游戏以外，该作在移动、跳跃方面也有一些特殊的定义。



本款游戏有昼夜不同场景



在《狂热射击》中快速前进并不是什么难事，你可以用小键盘上的方向键来实现这一功能。但是如果你在移动过程中急转弯或者边跑边扫射，你的移动速度就会有明显的减慢。

在大部分的FPS游戏里，角色的跳跃距离和高度都是一定的。然而在《狂热射击》中却有一个长距离跳跃的设定，值得一提的是，这款游戏的长距离跳跃并不是依靠助跑来实现的，而是需要消耗精力值（stamina）。而在游戏中，你会不时需要使用这类跳跃来到达某些地形。

武器弹道有缓慢的轨迹

武器系统，可以说是FPS游戏里除地图以外的另一个要素。或许是为了让玩家畅享爽快“开火”的体验，《狂热射击》并没有为武器赋以弹匣的设定，游戏目前提供的三大类武器：射线类武器、火箭炮以及榴弹炮都没有弹药数量的限制。不过，没有弹匣的设定并不意味着在游戏里可以为所欲为了，要知道在这款游戏里“开火”都会消耗一定量的精力值，精力值过低就只能等它慢慢回复了。

此外，这款游戏的武器弹道速度也明显慢于传统的FPS游戏，你可以像全程开着“子弹时间”一样看到弹药射出的轨迹，并借此通过预判来躲避敌人的攻击。



向敌人丢出你的闪电束

在战场上出现的神秘能量柱



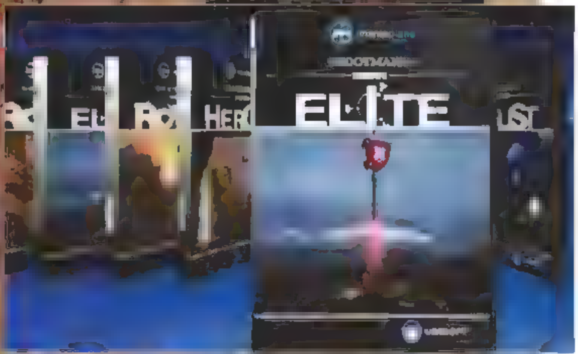
提到武器，这里顺便说一下护甲的设定。在《狂热射击》中，玩家身上拥有护甲，和《魔界村》一样，每当你遭受一次攻击，就会消耗掉身上的一层护甲。当没有护甲时再被人攻击到会发生什么事情，这里就不作解释了。值得注意的是，《狂热射击》还有个一击必杀的设定，那就是当你被榴弹击中的时候会直接死亡，所以在战斗中一定要时刻留意在自己身边划过的每条“轨迹”！

战斗以两种模式为主

最后要介绍的是《狂热射击》的游戏模式，从官方对外介绍的内容来看，本作拥有包括夺旗、死亡、限时、单挑、5V5英雄模式在内的8种游戏模式。不过从玩家体验来看，这款游戏的主要玩法还是集中在了死亡模式和组队据点争夺战，这两种模式上。

顾名思义，玩家们将在游戏场景中各自为战，直到只剩下最后一个幸存者夺得整场游戏的最终胜利。

在这一模式下，双方参战人数最多可以达到20个人。而红蓝两队玩家的获胜关键就是通过争夺能量柱或者击杀敌方来获取积分。



游戏地图选择界面

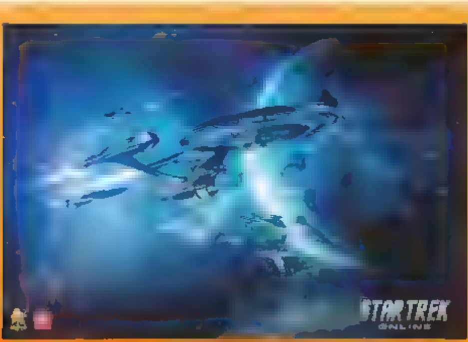
在《狂热射击》中战斗有一点需要注意，就是这款游戏的地图中往往会包含弹跳点、轨道、高墙等等元素，利用这些元素可以让你的武器发挥出更好的作用。另外，由于这款游戏的武器有较为缓慢的弹道设定，这使得队友间的配合在这款游戏中显得尤为重要。



从上帝视角观看最后两名玩家的死斗



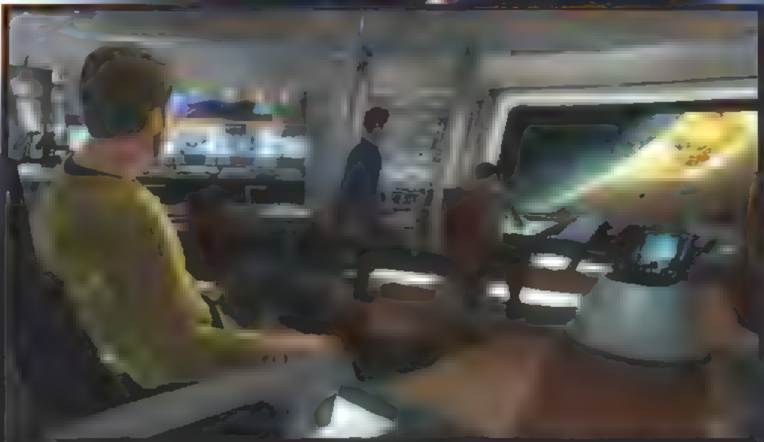
夺旗模式下红蓝两队玩家的服装有所区别

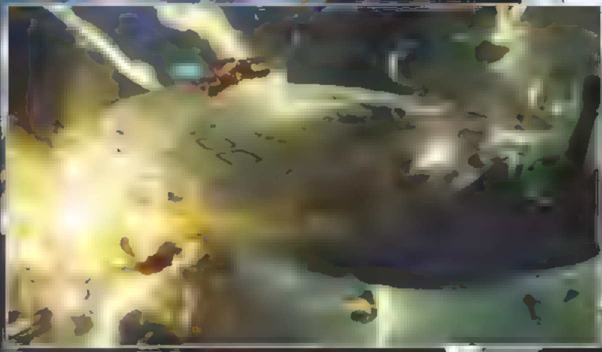


星际迷航

编：阿宅　美：咖啡

类型	第三人称射击	发售日期	2013年4月26日
游戏特点	经典科幻、合作射击		





对于美国的死忠粉丝而言，《星际迷航》重启绝对不是一件可以任意马虎的事情。派拉蒙副董事长Brian Miller表示："我们想制作一款第三人称射击（TPS）游戏，因为我们想让玩家看见以及感受到Kirk和Spock。我们不希望玩家通过角色的第一人视觉进行游戏，因为如此一来，你就无法看见一众演员如何饰演他们的角色""除非我们找齐所有演员，不然我们绝对不会制作这部游戏。就幸我们找齐了，因为在有打算开发游戏之前，我们已经预先跟他们接触过。"

本作将会讲述一个独立的分支故事，其剧情设置于2009年电影版和其快要推出的续作之间。开发商希望凭着这部游戏而"勇敢地迈向前授权改编游戏所未至的领域"！



虽说《星际迷航》被分类为合作形的TPS（第三人称射击）游戏，但如果我们就这么把它定位却又有点不公平。游戏的两个手柄分别控制两位不同的主角——科克船长（Captain Kirk）和斯波克（Spock）——他们两人分别在游戏中主导不同的故事情节，而两位主角本身的故事，又会依据选择而产生出不同的结局；就现阶段的判断而言，可以说这个游戏有非常大的重玩性。两位主角分别有不同的能力和作战偏向，科克属于比较直接的枪手，他身上的武器种类和火力比较强，在游戏中可以担任进攻主导。反观斯波克，则拥有人类无法触及的"心灵融合（mind meld）"能力，能够将来犯的敌人转化为自己的战友，属于后发先至的策略型战士。



好基友，一辈子



只要是在Xbox 360、PS3或者PC平台预购《星际迷航》的玩家，都可以免费获得一个名为“Elite Officer Pack”的DLC作为礼品，这个新DLC中将包含有专门的控制系统以及Kirk 和Spock的独一无二的新服装。

以下是这个“Elite Officer Pack”的具体内容：

1、“潜行包”（Stealth Pack），这个是Kirk 和Spock的专属装备，包含了潜行狙击来福枪以及额外的弹药。

2、“护甲包”（Brawler Pack），这个包里含有Kirk的皮夹克护甲，以及Spock的瓦尔肯科学学院服装。

3、“开尔文包”（Kelvin Pack），包含Kirk以及Spock的U.S.S.专属装备。

4、“学院包”（Academy Pack），包含了Kirk的学院服装以及Spock的办公室制服。

5、“小林马鲁包”（Kobayashi Maru），内含Kirk 和Spock的小林马鲁服装。





官方承诺，《星际迷航》将会是一款全新的原创游戏，它将会有独立丰富的游戏剧情，更重要的是，这款游戏将会传承一种称为“前所未有的合作经历”，顾名思义，合作很重要。相信它一定会给广大粉丝及玩家带来惊喜。



地铁：最后的曙光

编：阿宅 美、咖啡

第一人称射击

游戏特点 末日、高端画面

推荐人群 对去年世界末日没有到来而愤愤不满的童鞋



公元2033年，由于核战爆发，整个世界都笼罩在辐射之下，人类几乎死尽。仅存的人类躲藏在莫斯科的地铁站里挣扎求生，布满辐射尘的地表已为各种变种生物所占据，地底的列车站台成了人们最后的聚集地。人类的生存空间在那些日益增多的变种生物的威胁下一天天缩小，人类几乎绝迹。

压抑的画风让人喘不过气

故事的主角阿尔乔姆是核爆后出生的生存者，他的兴趣是收集战前的风景明信片，梦想地表的模样；某日，一起突如其来的事件迫使阿尔乔姆踏上旅途，前往其他的站台求援，以拯救自己居住的地铁站以及最后人类的命运……



在这一年2034，后启示录莫斯科的废墟之下，在地铁隧道中，残存的人类致命的威胁外包围-并在秆突变体下的地下墓穴，在荒凉的表面，和中毒的上空追捕之中。但是，而不是团结一致，城市的地铁站被锁定在奋斗的最终权力，从军事金库D6世界末日设备。内战搅拌，可以消灭人类永远从地球表面。作为阿尔乔姆，背负着内疚，但希望带动，你有对我们的生存的关键-近光灯在我们最黑暗的时刻。



这是一个扣人心弦，故事为主的第一人称射击游戏。具有异国情调的手工制作的武器装备对阿森纳的致命敌人，人类和突变的体验惊心动魄的战斗、和使用隐身在夜幕的掩护下发动攻击。探索在后启示录世界的莫斯科地铁，最逼真的，大气的游戏世界不断被创建，争取在一个幽闭融合的恐怖生存FPS游戏的每一颗子弹，每一个最后一口气，次世代技术，拥有惊人的照明和物理设置。



除了完整的游戏外，游戏中还将包括一个“突击队员模式（Ranger Mode）”，这是《地铁2033》中玩家最爱的模式，代表着最终极的身临其境的《地铁》系列的体验。“突击队员模式”中的装备非常丰富，大量军事级别的武器和子弹外，还有一把改进过更致命的AKS-74U俄罗斯步枪。





生化危机：启示录

编：阿宅 美：咖啡

冒险游戏

游戏特点 经典系列

推荐人群 僵尸粉（不是微博的那个啦！）

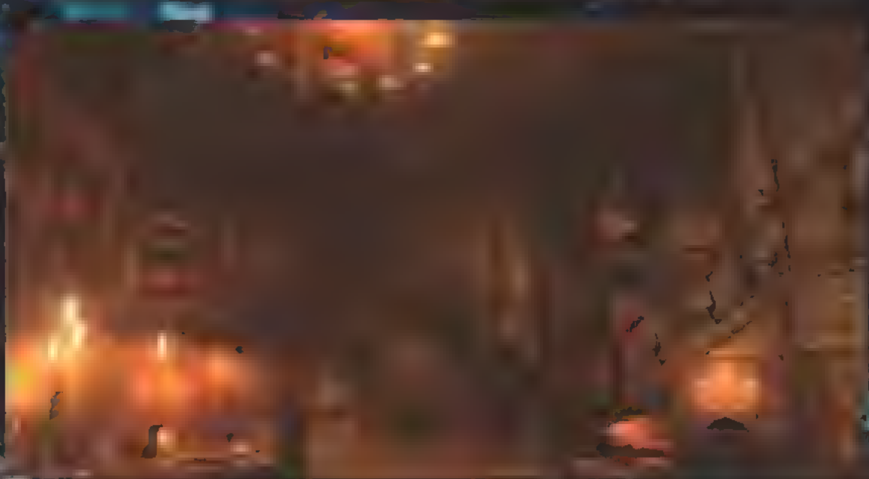


这次的女主角有点残念



简而言之，本作可能是那些传统《生化危机》系列游戏的典范。游戏利用了前几作的越肩视角，没错，正因如此，主角们的动作才如此带感。《生化危机：启示录》更加注重探索和解密，和前几作相比，玩家得用他们的智慧来前进。弹药比以前更少了，环境效果让我们回忆起生化系列游戏特有的幽闭感，并且敌人们也更加抗打，这需要玩家的枪法更加精准。有时当你与敌人面对面时，如果你有无限弹药，即便是陷入不利的状况，你还是会感到很爽，那种将子弹倾泻在敌人身上的快感。当然，本作还包含动作场面，但那不过是在向前作致敬罢了。

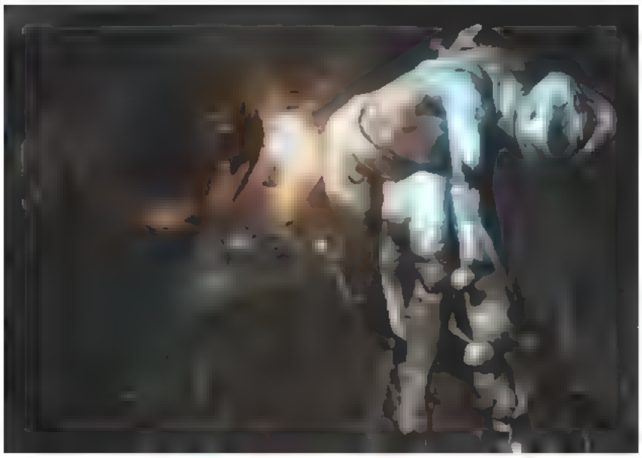
虽然本作加入了一些经典生化游戏的元素，但它同样吸引着新手和粉丝们。比如Genesis：这是一种特别的设备，它可以用来扫描物品，比如B.O.W和一些场景中出现的物品。使用了这个装备，玩家们就可以得到一些有用的信息，比如隐藏的弹药或是治疗物品等等。这种道具的添加给游戏性带来了巨大的改变，因为用了它，你就不再需要非常好的眼神去找隐藏物品了，并鼓励你探索更多的地方。扫描敌人也可以获得额外奖励，这也就意味着你得杀死更多的敌人：如果你的Genesis完成度达到了100%，你就会有一兜子好东西。另外，新敌人是介于Ganado和僵尸的一种东西，它的移动速度慢，有着和《生化危机5》敌人一样的凶残度。把生化系列的所有BOSS和敌人放在一起横向比较，本作可能是该系列历史上最好的一作了。





故事和最后几作生化游戏有关，非常接近《生化危机6》。诚然，卡普空决定让玩家在一个封闭的环境里冒险，就像《生化1》并且加入了一些老旧的吓人技巧。敌人会从衣橱里猛然出现，或者从通风管道里掉下来，或者神不知鬼不觉的出现在玩家身后。好吧，这样一款游戏你玩第二遍的时候就不会那么吓人了，但我们当中有多少人躲在电视前的沙发上颤抖，在第一次玩《生化1》时，狗从窗户外面跳出来？或者在《生化2》中Mr.X把墙砸碎出现在玩家的面前？或者在《生化3》里第一次看到追追？没错，《生化危机：启示录》里也为我们带来了一些经典的吓人场面，但并不局限于上述情况。感谢那些恰到好处的配乐，当你探索Queen Zenobia时，在诡异气氛中，你的心里是否会有打不开的心结，挥之不去的阴影。



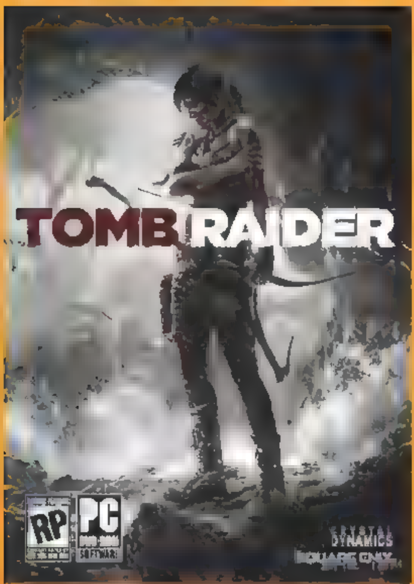




本作推出三款武器，分别是："武士刀锋"型号、"帕克政府"型号、"杰西卡G16"型号三种全新的杀器。如果玩家在日本本土购买了《生化危机：启示录》的完整版，那么这个武器包将会以赠品的形式附送。有了这三款全新的装备，相信在游戏中会对玩家有很大的帮助。

此外，这次官方号公布了武器强化的一些方法和技巧，其中最基本的有三类属性的强化，分别是：S.T.A.R.S.类、FBC类以及BSAA类，而强化这些属性也会对装备产生不同的影响，比如，S.T.A.R.S.类主要增强武器的攻击频率和伤害；而FBC类的强化则对于近战会有很大的帮助；至于BSAA类的主要作用，则是增加玩家在战斗胜利之后所得到的BP值。

古墓丽影9



游戏关键字

新手 生存
探险 试炼

发行商	Square Enix
开发团队	Crystal Dynamics

9

剧情
操作
音效
创意

18+



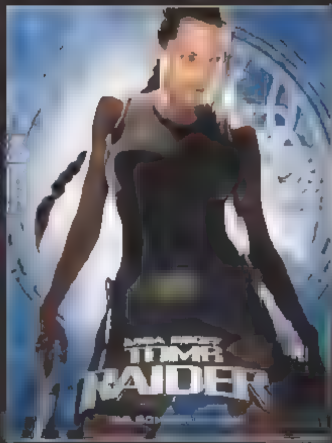
阿宅

阿宅 美 咖啡

女神是怎样炼成的

说到《古墓丽影》，相信童鞋们脑海里一定会浮现出劳拉·克劳福特这位女神——充满野性美、手使双枪，在古文明遗迹中游刃有余地闪避各种陷阱、对抗各种危机，取得珍贵的宝藏，但是这次绝不一样。

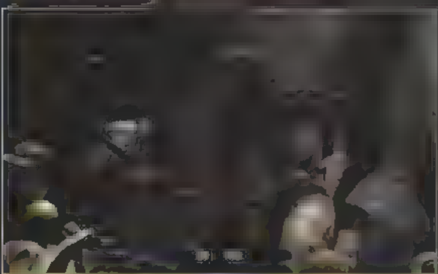
这次的故事带领大家回到劳拉的少女时期，劳拉与一群冒险家搭乘船只「龙三角」前往寻找日本传奇巫女「卑弥呼」的领土「邪马台」，在劳拉坚持之下，船并没有照着资料给予的指示航行，结果他们果然找到了「邪马台」所在的孤岛，但是也发生船难了。劳拉内疚之余，意识到自己不能再依靠他人，在这座岛上必须将之前所学习的求生技能完全发挥出来。同时岛上由其他落难者组成的暴徒集团更是残忍地袭击船难的生还者，而劳拉不想成为尸体的话，就只能拿出勇气与之奋战了。就在本作中，劳拉从一个软弱的少女成长为独当一面的探险家。





节奏恰到好处

游戏一开始就是一连串紧张刺激的QTE，让玩家没有什么喘息的空间，不过同时也有很详细的操作指示让玩家能够上手。劳拉的动作与操控性都非常流畅，玩家能同时体验刺激、挑战与沉稳的冒险感受。





电玫百科 QTE

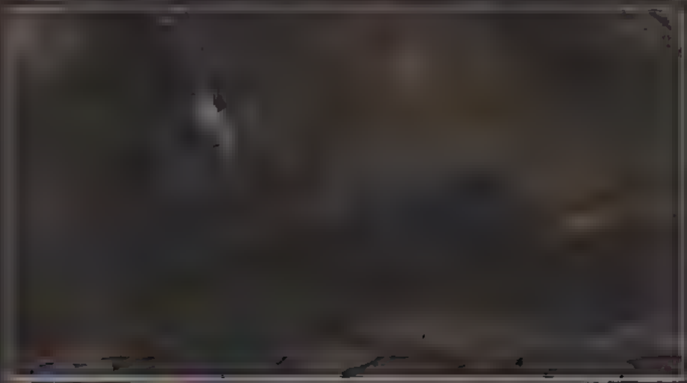
Quick Time Event（快速反应事件）的缩写。

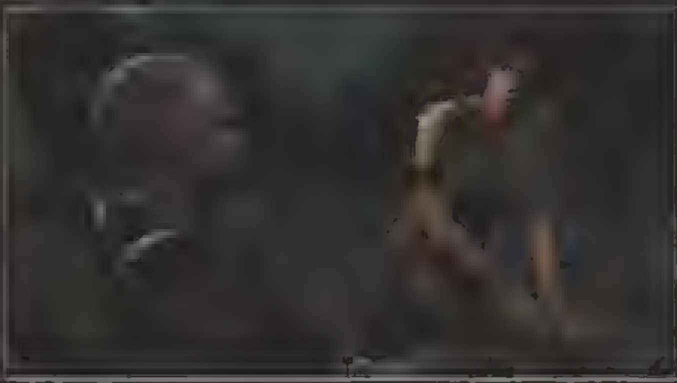
概括地说，QTE共有两种：

第一种是考验玩家即时反应的系统 在实际游戏过程中，玩家要对游戏画面上出现的按键迅速作出反应 并按下与画面所对应的按键．其出现的按键有单个的按键也有组合按键。

第二种是一个特定或随机的符号，在一段长度中迅速来回移动，玩家需要在符号移动到该长度的有效区域中时按下对应按钮，否则亦要重来或再次触发QTE事件。

游戏节奏把握的非常好，跟看电影一样，几乎不存在冷场，该交代剧情的地方交代剧情，该解谜的地方解谜，该战斗的地方站都瞎，相互切换的很自然，玩家紧张一段，放松一段，好奇一段，然后时不时给感动一段，过度的非常好。



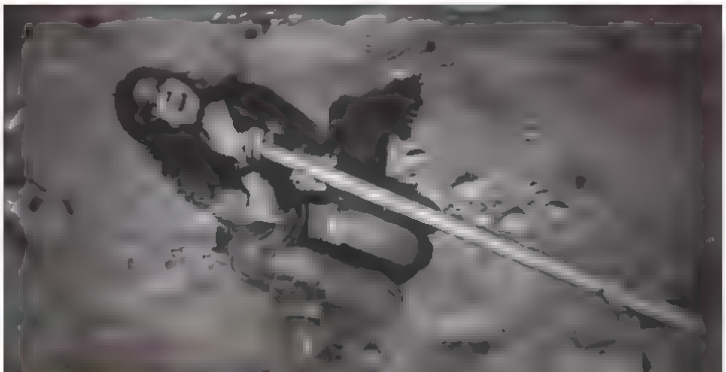


生存本能

如果你像阿宅一样不擅长解谜，只要一按Q键就可以使用超方便的「生存本能」，帮玩家把可互动的物件与目的地点亮起来。总之不知道该往哪走的时候，按Q键就对了。

任务的方位提示很方便





劳拉的各种死法真是让人揪心!





操作

游戏开始没多久劳拉就有弓箭与手枪可以用，按右键瞄准，左键射击，操作完全不卡手，武器切换也十分方便。与敌人交战时还能顺畅地溜到掩体后面防守。游戏采用TPS游戏常见的自动回复制度，因此就算是不擅长TPS游戏的玩家也可以轻松上手。

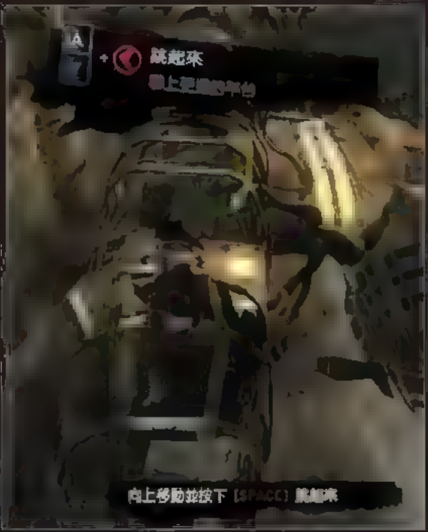


这一部的操控总算解决了过去劳拉系列的一个最纠结的问题之一，就是在简化操作带来的游戏难度下降和强化操作带来的游戏难度提高之间取舍的问题，为什么这么说呢？在过去的古墓系列，你会发现无论将操作改难，还是简单，都被玩家骂，难了玩家受挫，容易了，玩家觉得不刺激，其实根本原因就是那时候的古墓系列过于强调关卡，忽视了其他，给玩家最直观也最深刻的感觉就是操控。可操控是个众口难调的东西。而9则不同，我们看到，这一代的操控设计很有特点，在应付关卡上，设计简化，将过去那些体操动作都弄没了，显得更真实，也更合理，降低了关卡难度的同时，辅之以一个被强化了的战斗系统。

探索乐趣依旧

或许有些老玩家会担心，这样《古墓丽影9》不就变成一款单纯的TPS游戏？其实不然，劳拉还是得像以前一样爬上爬下、荡来荡去、解谜寻宝，只是操控变得更舒适了！









营地系统





劳拉可以在营地用收集来的材料改造武器、用技能点学技能、还能利用「快速移动」在各营地间传送。每次找到营地的时候，玩家都能体会劳拉那种“太好了，终于可以休息了！”的感觉。

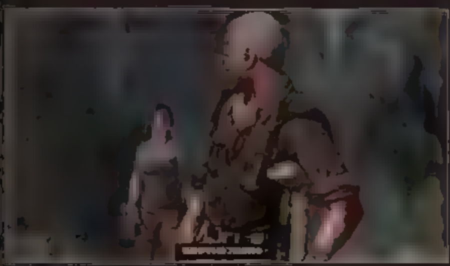


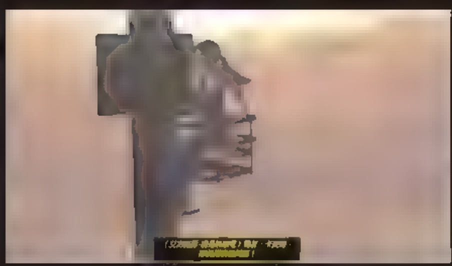


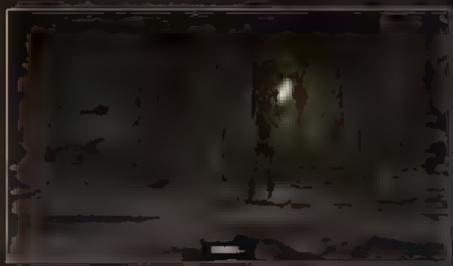


真实的剧情

本作的剧情让一切都有了意义。和你战斗的是一群也有自己故事的角色，大量的敌人对白，你会发现每个你消灭的敌人其实也在演绎自己的故事。最后一关杀死Boss的时候，还不免有些伤感，毕竟，人家那群人也不过是为了离开岛屿而已，那句“劳拉，你为了自己的目的杀死了无数的人”让我感到震撼。而你的每个伙伴角色也有自己的个性和故事。当大家欢呼劳拉来救自己的时候，你有被感动了一下么。当艾利克斯带着一种嫉妒的心情去找工具，在对白里说“又不是只有劳拉能做到”的时候，你是不是在为艾利克斯身上即将个发生的事情感到忧虑么？







战斗系统

过去的古墓系列则是典型的打下怪物野兽，然后就进入冗长的关卡挑战中，而那些怪物野兽的设置也几乎就是为了被劳拉打而刻意放在那里的。以前玩古墓，最讨厌的就是打怪物打野兽，非常不喜欢战斗场景，和战斗系统设计很烂有关，也和战斗本身对游戏来说毫无意义也有关。而本作在这里有了突破。





仔细的玩家不难发现，敌人总会丢抛物线炸弹，经常有冲锋近战兵，还有难缠的盾牌兵。其实这都是被精心设计的。大量的丢炸弹的兵，避免了劳拉获得重武器后，守着一些地形，一夫当关的模式；近战兵则逼迫劳拉在远程射击和紧身搏斗之间切换。弓箭兵的设置，则是给游戏里同样最好玩的武器弓有用武之地，试想，敌人全是AK，劳拉的弓还有用吗，冒头就被打的不行了。

死亡空间3



太空恐怖

自己造神器 寻找外星人

在外太空双飞

施展王的念力

发行商	EA
开发团队	Visceral Games

8

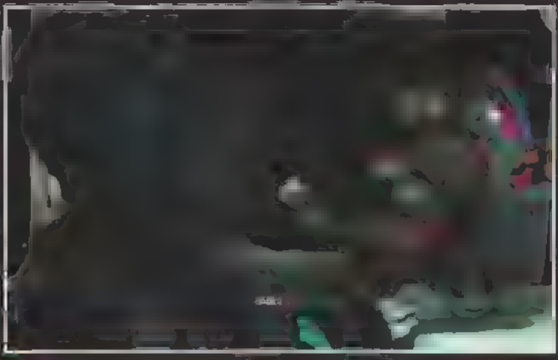
18+

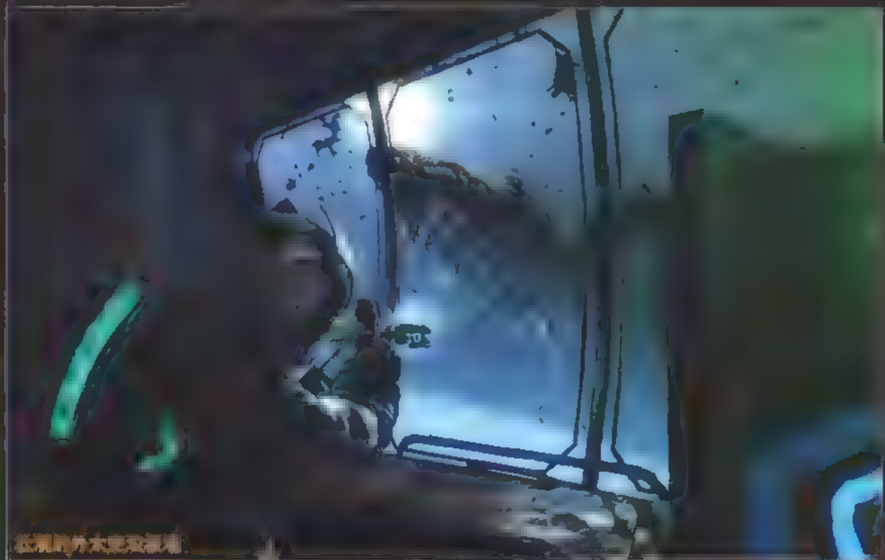


小P羊

永无止境的神印危机

谈到太空恐怖游戏，相信不少玩家会立即联想到“死亡空间”系列。作为EA旗下的拳头产品，“死亡空间”营造的太空恐怖氛围和由该作衍生的小说、动画等作品，让众多玩家如痴如醉。就在今年2月，Visceral Games制作组推出了这一系列的第三作——《死亡空间3》，而本作的主角也一如既往的由艾萨克·克拉克（Isaac Clarke）担纲，有意思的是，游戏增加了一个双人剧情合作模式，如果进行双人游戏的话，后加入游戏的玩家可以扮演游戏中的第二主角——职业军人约翰·卡沃尔（John Carver），并能看到一些卡沃尔的专有剧情。





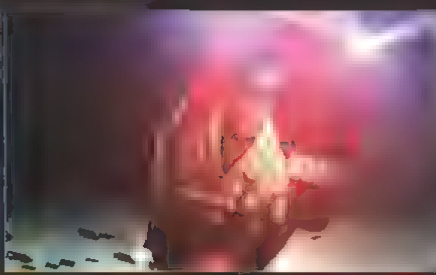
太空船不再占剧情大头

在游戏正式推出以前，不少人猜测着《死亡空间3》可能会和《龙腾世纪3》一样，选用“寒霜2”引擎开发。如果采用这个引擎制作游戏的话，就意味着《死亡空间3》的PC版或许无法在XP系统下运行了。那么喜欢这一系列的PC玩家们就都得把系统升级到Win7以上。最后证明，这一切不过是玩家们的杞人忧天，《死亡空间3》和前作一样采用了Visceral Games自行研发的Visceral引擎，所以就整体画面效果而言，该作和《死亡空间2》的差别并不是很大。

那么，要如何体现3代和2代的不同之处呢？“环境”或许便是制作组给予玩家的答复。其实在早先公布的试玩版本里，不少玩家就留意到第三作出现了一个冰天雪地的户外场景，而这一场景便是开发组许诺的沃兰提斯（Tau Volantis）星。对于看够了太空船的朋友们而言，当你获悉游戏的重头戏会发生在寒冰星球——沃兰提斯的时候，一定会为之振奋，更别提你还能在这颗星球上发现外星人的残骸和遗迹了。

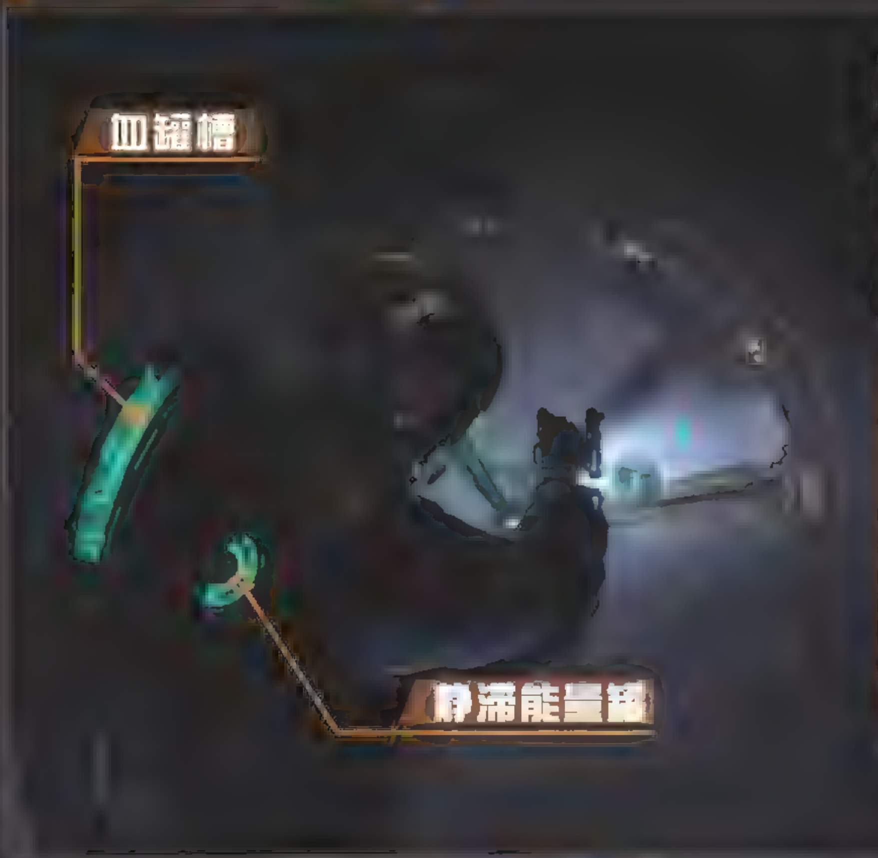


200年前有个据绑在沃兰提斯雪山



统一教完璃狗眼的广告

操作看似与前作相同



在界面和操作方面，《死亡空间3》总体上继承了前两作的玩法。游戏依然采用了第三人称的追背设定，玩家可以借助角色身后背负的血槽罐以及静滞能量罐来了解角色当前的生命值状况以及静滞能量的使用情形（一些场合下，血槽罐一侧还会出现氧气和温度指示）。同时，该作的主要操作方式也和前两作如出一辙，譬如，你需要按着鼠标右键进入战斗瞄准姿势，再点击鼠标左键进行攻击，而在非战斗姿态下，则可以按B键开启任务路线索引。

"静滞"和"念力"是《死亡空间》系列的招牌玩法。静滞的使用方法是瞄准目标后按C键，其主要作用是使敌人或快速移动的物体处于近乎停滞的状态，以便玩家快速击杀敌人或回避伤害。而"念力"的使用方式则是瞄准目标后按F键，其主要作用是远距离抓取、拖拽、旋转物品。游戏中，你可以用念力抓住物品，然后点击鼠标左键，像射击般将物品抛出。值得一提的是，在《死亡空间3》的最后章节里，玩家可以站在外星人制造的念力强化场上，直接用念力把敌人扯碎！



利用这一装置[illegible]



使用念力[illegible]

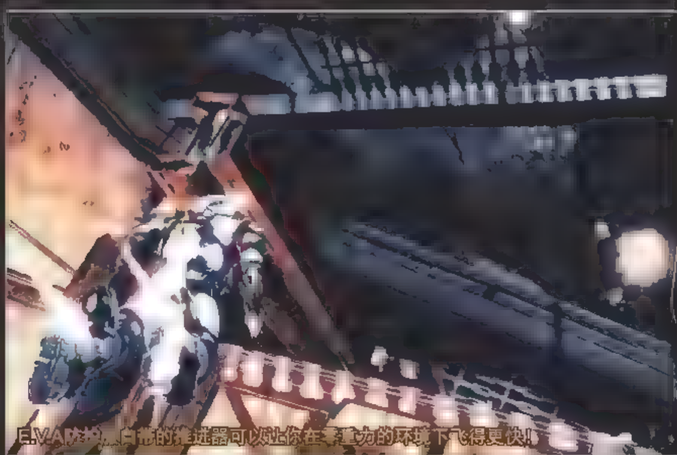


[illegible]

对于初次接触死亡空间系列的玩家们而言，这款游戏的"空格键"不是跳跃而是"王之战踏"可能会令你大吃一惊，不过老玩家们想必早已对这一设定了如指掌了。没错！《死亡空间》系列没有"跳跃"键的设定，不过在《死亡空间3》的特定环境和剧情中，玩家还是需要按下shift键来跳过某些障碍物的。



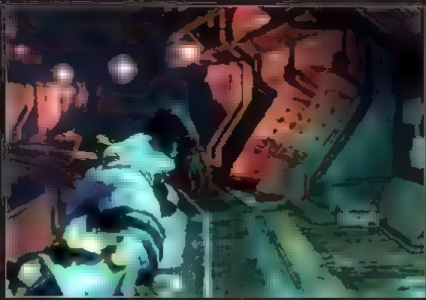
打开定位器寻路



E.V.A[illegible]自带的推进器可以让你在零重力的环境下飞得更快！

看到这里，还没玩过本作的朋友们或许会说："嘛，《死亡空间3》也就是换个场景，再加几个新怪物，然后和前代一样打咯？"。这里要提前申明的是，这一作的玩法只是看似与前作雷同，实则有极大的改变！之所以这么说，是因为游戏增加了"翻滚"和"下蹲"这两个回避动作，与此同时，游戏中的怪物在移动速度方面也有了明显的提高，而2代中用来埋伏敌人、防备偷袭的一大神器——地雷发射器在这一作里也不再是"标准配置"，想避免伤害？多练练"满地打滚"吧！或许正是因为这个原因，有老玩家评价《死亡空间3》不再是原来那个太空恐怖游戏了，而是和《生化危机》的最新作一样变成了彻彻底底的动作射击游戏。其实不苛求难度的话，你大可以选个休闲难度放弃一切回避动作"站撸"尸变体，反正被斩尸怪砍个几下也死不了。这里，特别罗列出《死亡空间3》的各类操作键。



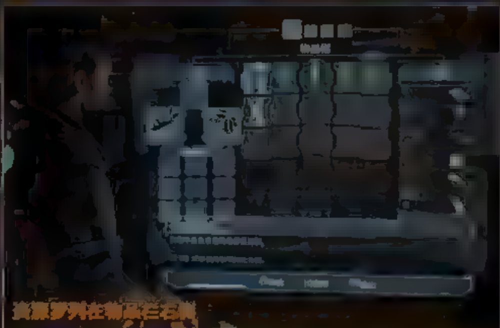


翻滚动作

- 移动：[illegible]
- 翻滚：[illegible]
- 跺踏：[illegible]
- 下蹲：[illegible]
- 瞄准：鼠标右键
- 射击：鼠标左键（需进入瞄准姿态）
- 切换姿态：[illegible]aps
- 使用定位器：[illegible]（需非瞄准姿态）
- 手动填装弹药：[illegible]
- 切换武器：[illegible]/2/3
- 互动操作：[illegible]
- 加速：[illegible]hift（部分场景中为跳跃键）
- 念力抓取：[illegible]（需进入瞄准姿态）
- 飞行/降落：Alt（0重力场景专用）
- 菜单：Tab
- 使用静滞能力：[illegible]（非瞄准状态下按C为使用静滞包充能）
- 快速使用医疗包：[illegible]

用资源系统替代科技节点

除了更加强调游戏的"动作"体验外，《死亡空间3》在武器、装备的升级玩法上也完全不同于前两作。玩过《死亡空间》和《死亡空间2》的朋友想必还记得过去通过收集各类科技节点来提升装备和武器效能的玩法，而《死亡空间3》则完全不同，这一作不再有科技节点的设定，取而代之的是，玩家可以在游戏中可以收集到各类资源、芯片以及组件。而这里便详细解说下这几类物资的作用。



资源罗列在物品栏右侧

资源

游戏中可以获得的资源共有6类，包括钨、半导体、废旧金属、有机凝胶、传感器和配给券。资源可以用来制造药品、静滞补充包、弹匣等消耗物，譬如有机凝胶就是制造药品的主要原料。不过耗费资源制造消耗品其实是种非常浪费的行为，一来，只要你小心应对前期的每场战斗，攒下来的消耗品完全可以撑到游戏结束；二来，资源的主要作用其实是用来制造各种武器芯片和升级护甲用的。要注意的是，6类资源中的"钨"是游戏中不太容易收集到的材料，而游戏中的一些分支任务也会耗费不少钨资源来制造开启通路的"门把手"。如果你不想重复打关卡来刷材料的话，最好还是把资源用在"刀口"上。

资源类似于《死亡空间3》里的一种特殊货币，并不会占据玩家的背包格。在游戏过程中，还会遇到一个造型类似乌龟的采集小机器人，你可以将其放置于场景中采集资源，并在一定时间后，通过"工作台"回收小机器人获得其采集得来的资源乃至芯片。顺便一提，游戏中角色只能携带2把武器，但是却有3个武器格（对应快捷键[illegible]），其中一个格子就是专门为采集小机器人准备的。



这个芯片得花不少资源呢！



芯片

游戏中的每把武器都有不等数量的武器插槽，而芯片的主要作用就是镶嵌在武器插槽上增强武器属性的。根据芯片的不同类型，可提升的武器属性包括：填装速度、弹药量、攻击速度等，而一旦你在游戏中获得了全新的芯片，便等同于获得了该芯片的制造蓝图，之后，就可以使用资源来制造这种芯片了。

游戏刚开始的时候，你一般只能获得+1芯片，但是通过收集游戏中的各类发现物，解锁剧情等方式，你最终会获得最高+3级别的芯片。

组件

不同于资源，组件会占用玩家的背包格。一般来说，你宁可丢弃消耗品也一定要把组建带走，因为游戏中的各类神兵利器都要通过组建来制造。

自由度极高的武器系统

提到组建，这里便详细解说下游戏中的武器升级、制造方式。在《死亡空间3》中，你需要通过工作台来改良、制造各类武器。游戏中的武器主要由四部分组件组成：框架、核心、端口以及附件。

框架

框架主要决定了武器持有方式（单持还是双持），从而间接地影响到了武器的基础射速、伤害。框架配上核心便构成了最基本的武器。一般而言，一个框架可以配置上、下两个核心，但是部分特殊框架只支持一个核心配置。

核心

决定着武器的攻击模式，譬如是发射榴弹还是用线性切割的方式攻击敌人，而游戏早期可以获得的等离子核心，其攻击特点是放出冲击波将敌人击倒。

端口

与核心相对应的端口影响到武器的弹药发射方式（相当于准心形式），举个例子，你希望自己的武器像喷子一样散射还是希望子弹以绕射的方式射出就要通过装备不同的端口来调整。不可否认，端口可以强化武器效果，但它并不是一把武器的必要配置。

附件

可以给武器附加上一些其他效果，譬如静滞涂层和静滞增幅器可以让你的攻击附带静滞效果，这个效果虽然不会像“按C”那么出众，但如果武器射速够快的话，效果仍不可小觑，另外，附加火焰效果，可以持续灼烧敌人的附件也很不错。

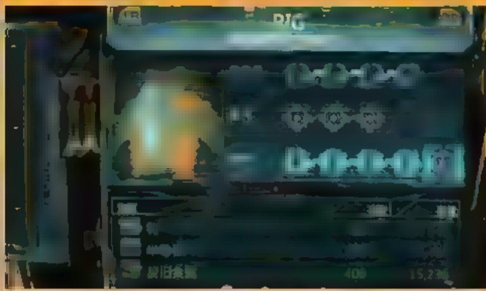

工具台自带可无限存储物品的保管箱

借助“组建”这一设定，玩家不仅可以还原《死亡空间2》里出现过的所有经典武器，也可以根据自己的战斗习惯来打造自己喜欢的武器，可以说，这一设定让游戏的可玩性大大增加！

PS：工作台不仅可以用来改装、升级武器，也是制造消耗品的场所。另外，游戏中的诸多任务物品也要通过工作台来打造。


出现在游戏中的第一个工作台

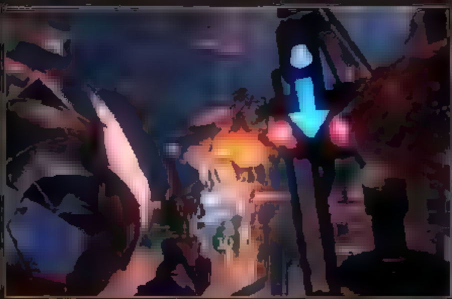
不同于武器，《死亡空间3》里的护甲并没有翻天覆地的改变，虽然护甲的升级材料变成了资源，但是你依然可以透过护甲升级菜单，看到2作中“科技节点”的影子。游戏中，除了第一套防护服因为剧情需要是I叔亲自套上的以外，其他防护服的获取、更换、升级都在游戏的“换衣间”中进行。其中部分防护服的解锁，需要你达成某些成就，譬如，前作中经典的“麻将牌”防护服（工程师服装），就需要玩家在任意难度下通关后才能获得。

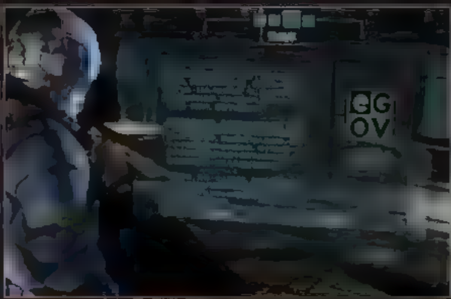


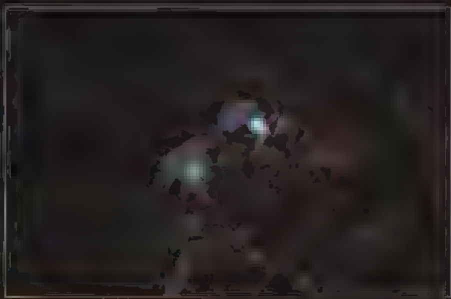
3代的护甲有RIG、静滞和念力三个强化方向，RIG强化可以提升防护服的护甲，增加血槽罐的生命值上限以及氧气背负量；静滞强化可以提升静滞能力的作用半径和持续时间；而念力强化则可以提升念力的抓取距离以及伤害。

经典玩法予以保留

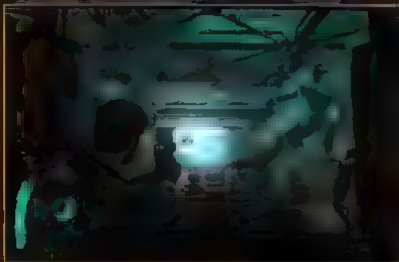
在读了上述内容后，或许你会担心《死亡空间3》是否已经被改得面目全非，成为了系列作中的一个“怪胎”，实则不然，游戏保留了前两作的大量经典玩法，包括：飞行关卡、零重力空间冒险以及诸多解密小游戏（譬如修理电路），而对于那些叫嚣着3代“不恐怖”的玩家们，其实你可以建个双人模式，去玩玩本作的第二主角——约翰·卡沃尔的剧情，在神印的影响下，这位老兄会时常看见丧妻的鬼影到处乱窜，颇有一种I叔在2代中被妮可“骚扰”的即视感。


大小BOSS身上的弱点依然醒目


游戏中有大量资料收集


本作有不少QTE设定

在最后的篇幅中也顺便提一下《死亡空间3》的大致剧情，出现在3代中的老面孔不仅有I叔，还有2代中的妹子艾莉。有意思的是，在《死亡空间2》中结下情缘的这一对居然在3代中“崩了”，I叔惨遭第三者“松土”的原因居然又和神印有关。顺便一提，在1、2两作中先后灭掉两座神印，被统一教尊称为神印杀手的I叔，将在第三作中灭掉更多的神印，看来我们可怜的I叔这辈子都被神印危机给绑架了。至于究竟是怎么回事，还是诸位到游戏中寻求答案吧！


惨遭统一教荼毒的月球遗迹


看到艾莉拥抱别人，I叔心中被万头草泥马碾过

强袭装甲 零号



游戏关键字

科幻 太空
机甲 射击

开发/发行 Double Six Games

7.5	剧情	
	操作	
	音效	
	创意	

12+

适合对飞行射击感兴趣的玩家



编：阿宅 美：咖啡

这货不是高达

一谈到宇宙战争，我们就会想到经典动漫机动战士高达以及太空堡垒。本作看似效仿，实则不然，可以说是近期宇宙射击的精品，操作要比X系列轻松很多，剧情也不错。撇开机体设定和画面细节，如果你不是画质控的话，一定会被这款游戏迷住了的。

战斗界面



- 任务目标：任务基本分为击杀和保护两类，保护任务会在任务栏显示需保护目标的生命值。
- 护甲：也就是血量，扣除后就会挂掉。
- 护盾：被敌人攻击时会减少，无护盾的时候才会开始掉血，脱离被攻击状态一段时间后恢自动回复。
- 武器：武器的名字以及所携带数量。
- 能量：有些主武器需要消耗能量，停止消耗后会自动回复。
- 推进器能量
- 机炮击中锁定目标需瞄准的地方
- 锁定目标的距离、护盾和生命值
- 敌方导弹距离：在机体将要被敌方导弹命中时会有急促的“嘀嘀”的声音，这是可以采取规避。



终于，小飞机变成了大家伙，强袭装甲登场了。与飞机形态有所不同，机甲形态牺牲了移动速度，换得的高攻击以及高敏捷。地方导弹可以用Shift+方向键来规避。

- 变形能量槽：需要击毁敌方单位积攒能量，变形后每次攻击都会消耗能量。

游戏操作

虽说游戏中的操作教程非常直观且详细，但是阿宅还是把这些操作按键罗列一下吧。





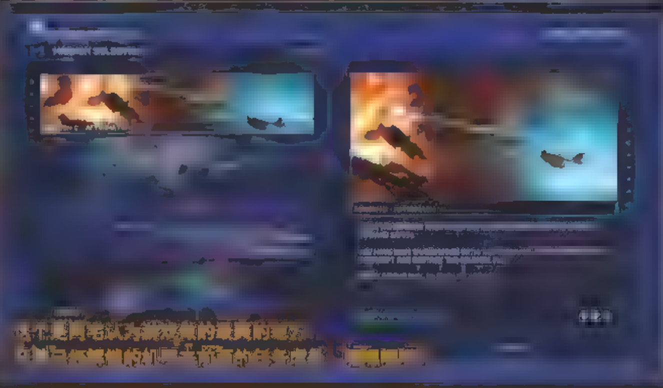


机甲的操作

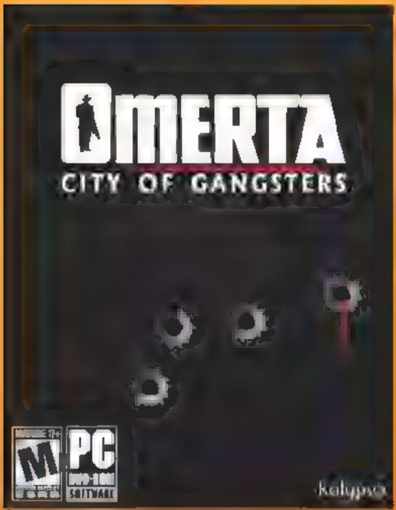
机甲的攻击方式绝对说得上拉风帅气、惊天地泣鬼神。







黑手党 黑帮之城



RPG打斗

发行商	Kalypso Media
开发团队	Visceral Games

7

剧情
操作
音效
创意

18+

小K

小K 美 咖啡

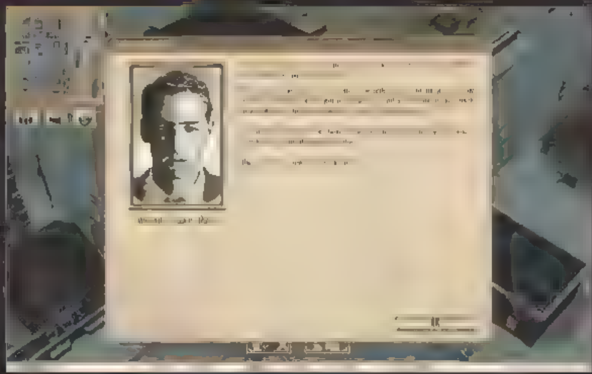
萧条的年代，黑帮的世界

黑帮的话题无论在银幕还是游戏世界从来都是大家热议的话题，那是因为我等这些平凡之人没有机会接触到这些“神秘”而又稍加畏惧的组织。不管是香港的古惑仔，美国的犹太帮还是意大利的黑手党，都有着很多自己传奇的故事，发展于意大利西西里岛的黑手党已经蔓延到了世界的各个地方，尤其是在美国更是发展成了世界著名的黑帮组织。《教父》二部曲和《美国往事》这些著名的奥斯卡电影都是讲述了发生在那个年代黑手党的爱恨情仇，noodles成为黑帮的纠结和The God Father的绝对权威，让我们对黑手党产生了更多的好奇，这款游戏正是帮助玩家在一个个剧情任务里如何构建自己的黑帮帝国。



从马仔混起的黑帮大佬

游戏故事发生在20-30年代的美国东海岸城市，主人公是一个从意大利追求美国梦的年轻人，这时的美国正是禁酒令发布，社会混乱，政权腐败的年代。也正是有了这样的故事背景，才有了主人公自己的发展路线。有时候不得不说，政府禁止什么那么贩卖什么绝对是最赚钱的，有风险怎么办，那就要发展成为组织才能做大做强，所以游戏一开始就要偷偷的进行造酒，对于势力薄弱的你是不二之选。这款游戏从操作上来讲非常简单，只需要鼠标的点击及可，偶尔在打斗环节可以操作键盘的数字键改变打斗的方式。另外值得一提的是游戏里所有的人物都有六个基本属性，依次为：肌肉，敏捷，韧性，智商，胆量和狡猾。各个属性对于人物的发展至关重要，主人公一般为肉搏型选手，所以强壮和体格对于他们在打斗时的伤害和耐击打程度都十分关键。你的帮手使用左轮手枪的话那么敏捷就需要多加提高，总之每个属性都有独特的作用所在。

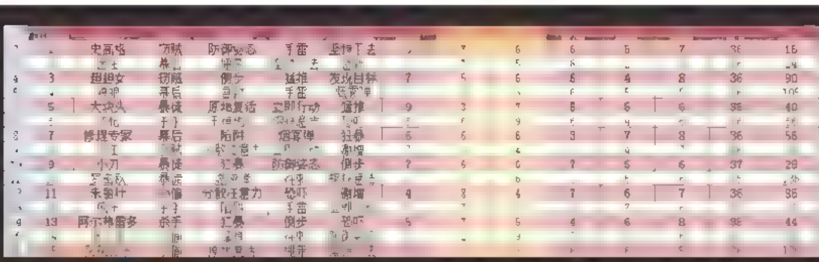




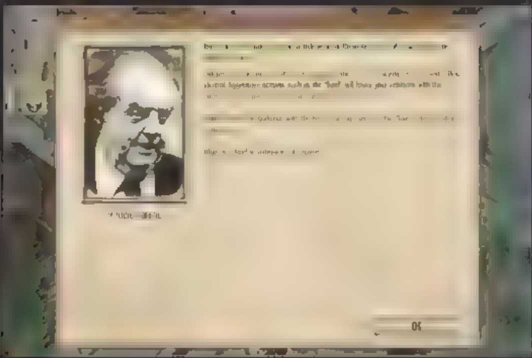
起步从啤酒这种小本生意开始

招募帮手团队战斗

游戏中的打斗模式设定为了RPG模式，任何任务剧情里都需要完成打斗来获得胜利。在开始军师和帮手不太多，但他们大多都是持枪作战的好汉，要求玩家合理的给帮手们分配属性和提高他们手中的武器，不然一个人根本无法顶住敌人的袭击。同时在战斗的时候尽量多利用掩体保护自己然后和敌人进行迂回作战，因为敌人的数量都是比你多，另外，玩家最多只能有四个人上场，而且武器也要比你的好的多。除此之外需要提醒各位玩家的就是如果你的帮手在战斗中倒下，即使你获得了胜利，你的帮手还是说不定会出现身心损伤的情况哟，这些会使以后帮手的能力和积极性下降的。



主要人物的属性表



[illegible]



[illegible]

模拟经营，赚钱才是王道

在游戏开始都要依靠自己生产啤酒广占地盘，开设酒吧这样可以有稳定的收入，有多余的钱以后可以升级自己的老家，有了会计以后就可以帮助自己洗黑钱。游戏中分为黑钱和干净钱，特定的地点可以将黑钱变为干净钱。洗黑钱是所有黑帮资产来源的重要一环，从这点不难看出在游戏制作上也是十分精致的。所有有机会能赚钱的机会都不要放过，有一定的存货和金钱可以多尝试地图的任务和生意，赚钱速度也很快。尽量多租用仓库，抢劫银行和不法建筑都要有所涉及，原则就是没有法律，只有钱。等老家升级后就可以建设赌场，夜总会之类的高收入场所了，等到这个时候也说明你的黑帮帝国已经慢慢崛起了。



[illegible]



狭小空间内只能近身交战

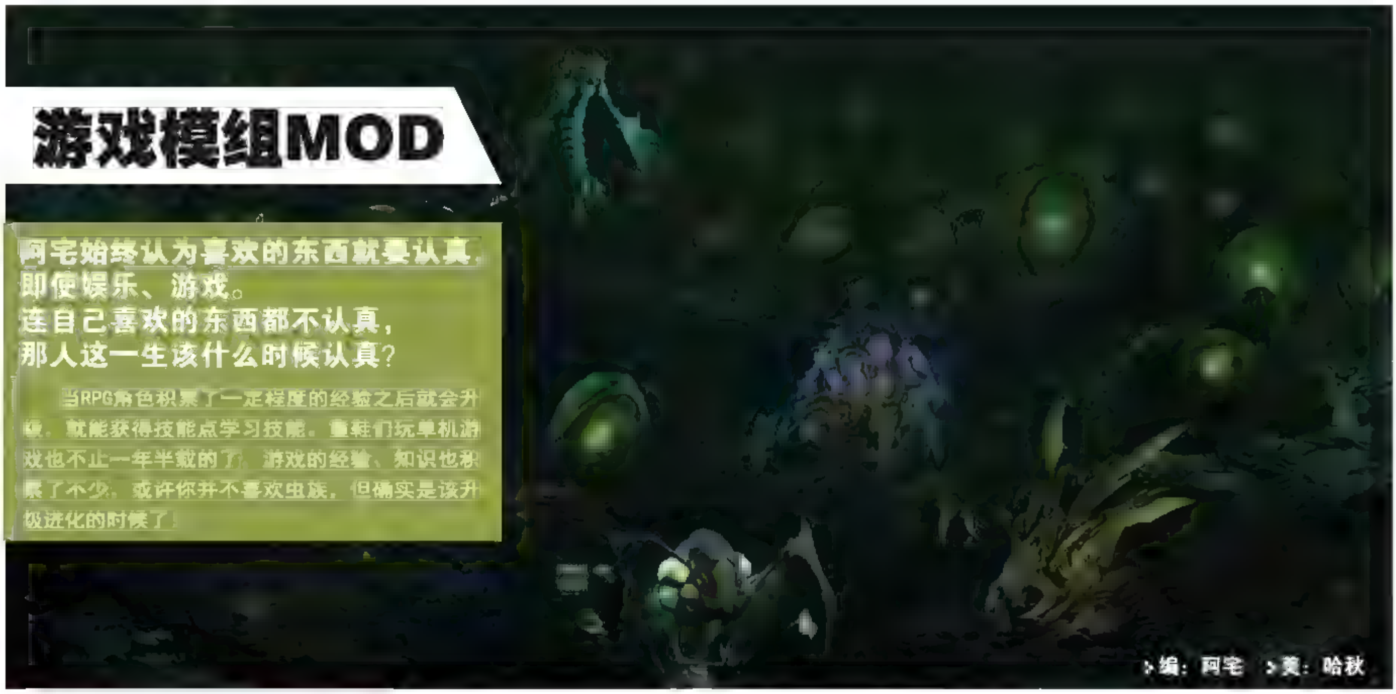


租借更多库房存放货物



和别的城市黑帮联手贸易





游戏模组MOD

阿宅始终认为喜欢的东西就要认真，即使娱乐、游戏。连自己喜欢的东西都不认真，那人这一生该什么时候认真？

当RPG角色积累了一定程度的经验之后就会升级，就能获得技能点学习技能。童鞋们玩单机游戏也不止一年半载的了，游戏的经验、知识也积累了不少，或许你并不喜欢虫族，但确实是该升级进化的时候了！

编：阿宅 美：哈秋

什么是MOD

[illegible]写取前三个字母，成为大家朗朗上口的MOD，顾名思义，MOD就是修改过的东西，在安装模组之后，可以改变游戏原本内容，延伸更多的玩法，只要拥有主程式，就可以安装这些免费的游戏模组。

有些热爱游戏的程序编写高手，会尝试进行修改游戏中的部分资料内容，像人物的服装、外貌、声音、武器、工具、地图等等，甚至写出新的任务剧情，使修改后的游戏产生大幅的变化，提高了游戏性和耐玩度。想想看，把游戏中的人物改为自己，声音换成你的口头禅，在你们家的后院里来一场游戏大战，那是一种多么奇特的感觉，现在，这种似乎渴望不可及情景将通过MOD的强大威力得以实现。

MOD简单的说就是游戏的另一种修改模式。其实另类模式在国内作为一种新诞生的“行业”，目前处于一种介于“游戏黑客”和“游戏专家”之间的尴尬境地；就如同是两者的私生子，既十分关爱，又有难言的苦衷。但法律同样对于私生子赋予了他生存和发展的权利，他所获得的权利和义务同正常人是一样，“私生子早晚会被遗弃”的说法是绝对错误的！现在已经有越来越多的玩家认识到了另类模式的前景非常广大，它所包含的趣味性和可拓展性等等，[illegible]

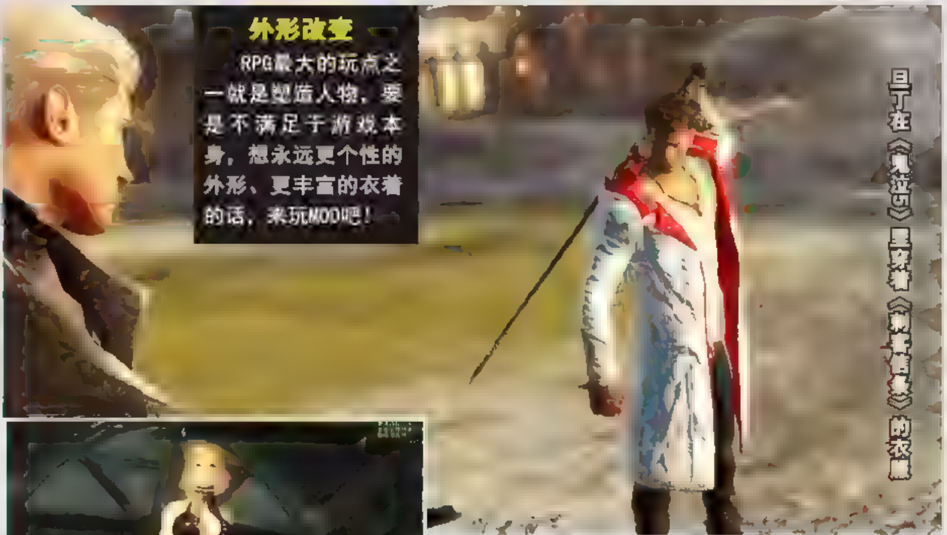
MOD分为三种

1. 基础性MOD，安装其他Mod必备的Mod。比如：Modloader，MinecraftForge，AudioLoader等
2. 辅助性MOD，为玩家提供各方面的方便。比如：小地图，TMI，单机指令等
3. 游戏性MOD，以添加新物品，新生物，新规则，新世界来增加游戏的乐趣，也是玩家注重创造的Mod。

大家平时玩到的一般都是游戏性MOD，阿宅在这里也做了个分类：

外形改变

RPG最大的玩点之一就是塑造人物，要是不满足于游戏本身，想永远更个性的外形、更丰富的衣着的话，来玩MOD吧！



旦丁在《鬼泣5》里穿着《刺客信条》的衣服





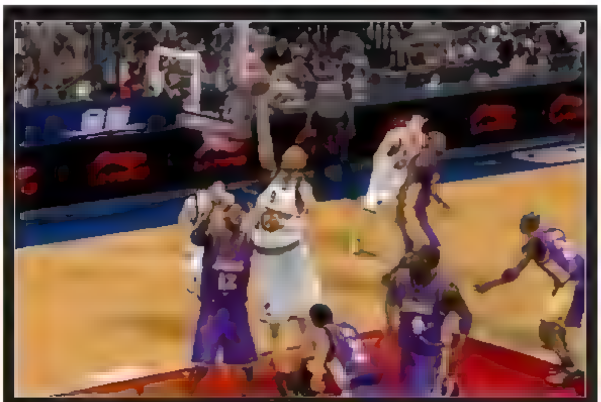
各种性感的换装

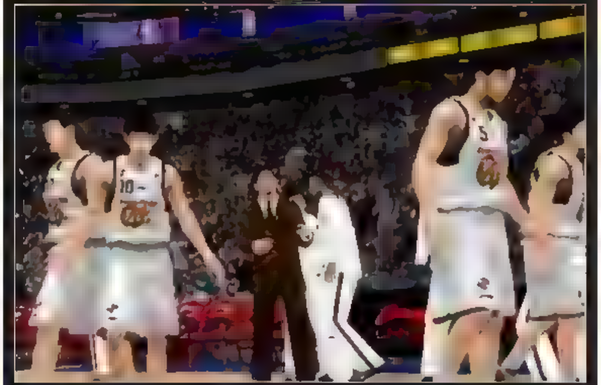


这是屠龙刀么？



蛋刀？是的，你没有看错，图中这位拿的正是一粒蛋的“埃辛诺斯战刃”

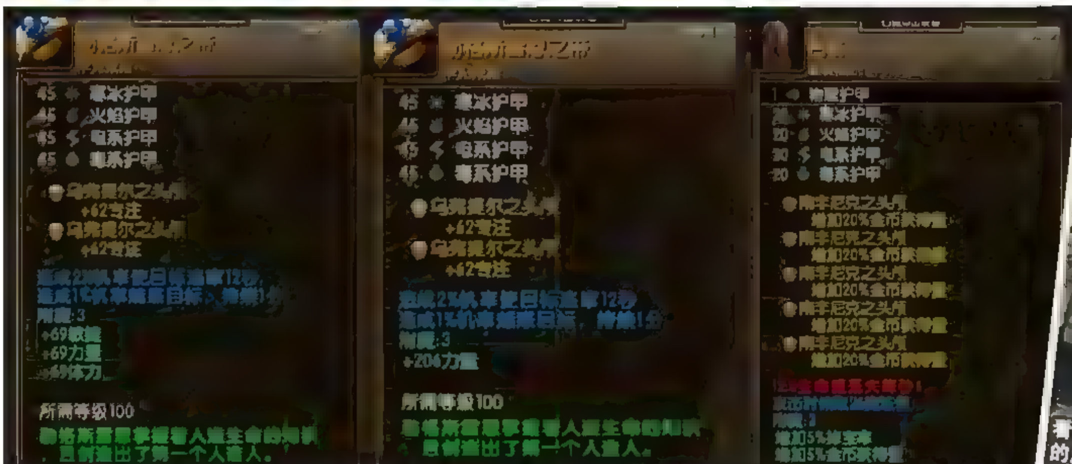




广东队与湖人队的友谊赛？不，是CBA乱入NBA，虽然会被打出翔……《NBA 2K13》CBA广东青岛补丁，替换游戏中的复古球队“02国王队”、“86老鹰队”。



非常漂亮整齐的六边形球网，以往的实况足球可没有！



这么改《火炬之光2》的装备，让辛苦伐木的童鞋情何以堪啊！



看来玩家是否喜爱《刺客信条》的服装。“你把康纳怎么样了？”



用这么花哨的球，确定不会看花眼么？



玩法改变

给游戏指定新规则、新地图，就能改变玩法，从而诞生截然不同的新游戏。

这个画面是不是非常的熟悉？
对了，《半条命》的MOD——《反恐精英》





如果说《反恐精英》有些年代的话，那么我们来看这个。它开创了一个游戏类型，它的名字叫——DOTA！

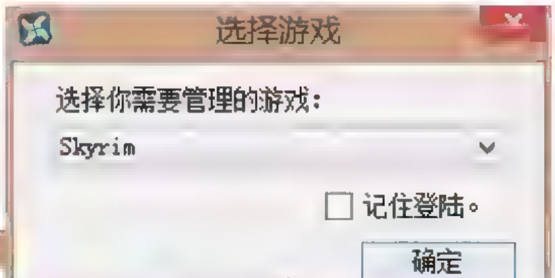
《魔兽争霸：冰封王座》的MOD

MOD安装教程

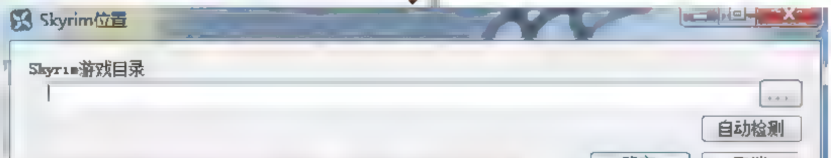
首先要下载个上古卷轴5的MOD管理器，并安装。



❶



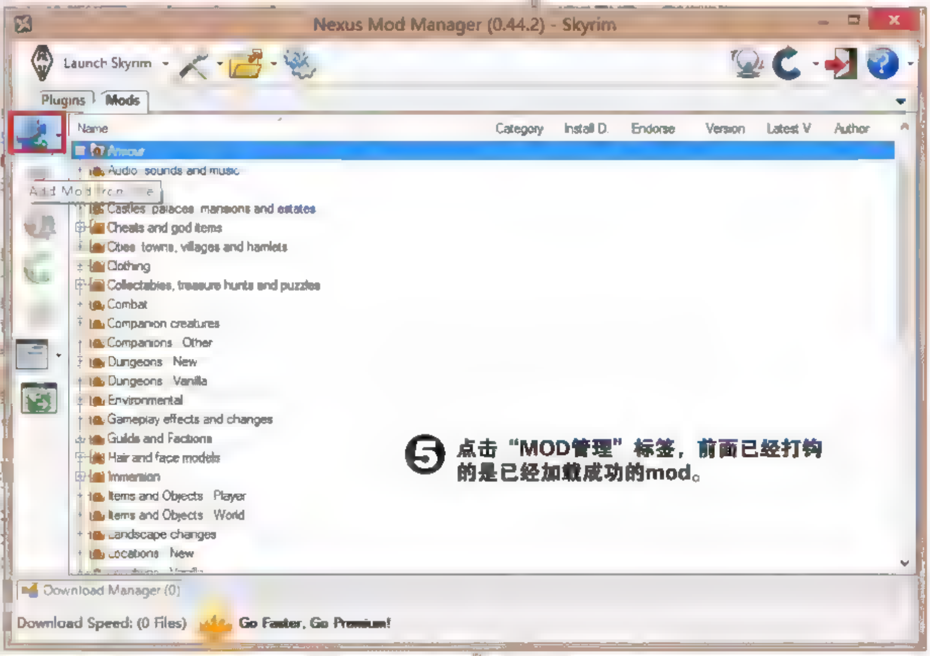
❷ 选择skyrim，然后点击确定



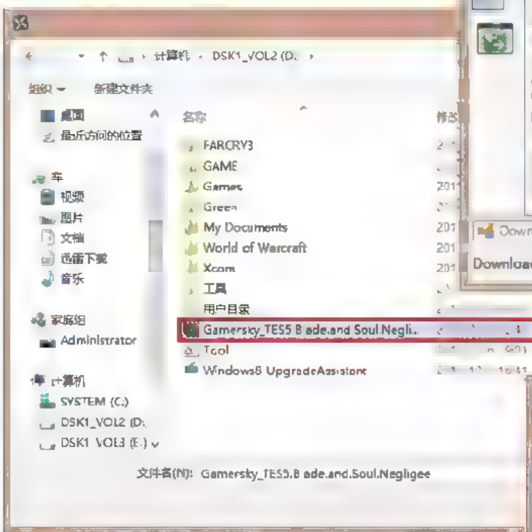
❸ 选择游戏的安装位置，如果你不知道游戏安装在哪里，可以使用“自动检测”，然后点击确定。



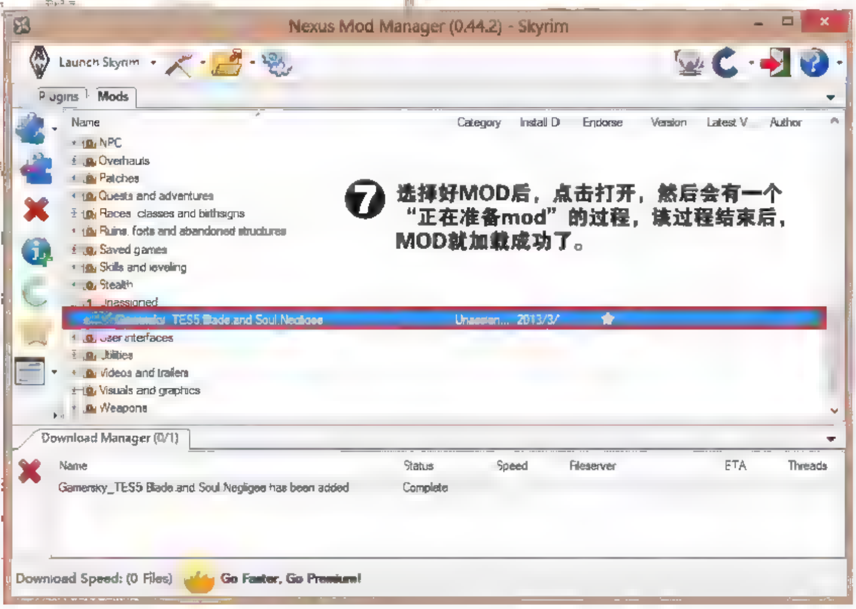
❹ 现在你就能看的上古卷轴5 MOD管理器的主界面了。



❺ 点击“MOD管理”标签，前面已经打钩的是已经加载成功的mod。



❻ 如果你想添加更多的新mod，可以点击左边的添加按钮，然后找到MOD所在的文件夹。



❼ 选择好MOD后，点击打开，然后会有一个“正在准备mod”的过程，该过程结束后，MOD就加载成功了。

TIPS

有些游戏没有MOD管理器，那就需要玩家在游戏目录里粘贴，一般情况下MOD的制作者为了方便玩家，都会在压缩包里附带教程的。

2013 百兆俱乐部 四月会员游戏推荐

坦克冲击者

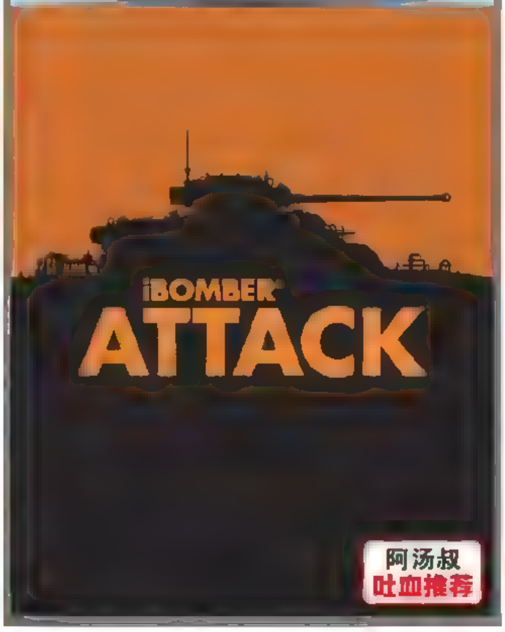
880MB

平面射击 二战 经典坦克

英文名称 iBomber Attack

发行时间 2013年1月27日

Games for Windows PC DVD



坦克冲击者是一款用美国二战经典坦克——希尔曼为主角，展现坦克碾压一切和极度激烈战争背景的游戏。玩家需要在游戏中驾驶霸气十足的坦克，冲进敌方阵营，用强劲的威力来证明自己的强大。游戏画面虽然称不上惊艳，但足足可以体现出硝烟四起，战争激烈的感觉。而且坦克的装备升级和关卡成就系统做得很细致，让玩家越深入越欲罢不能。


俯视的游戏画面很复古



金币可以用来升级各种坦克属性

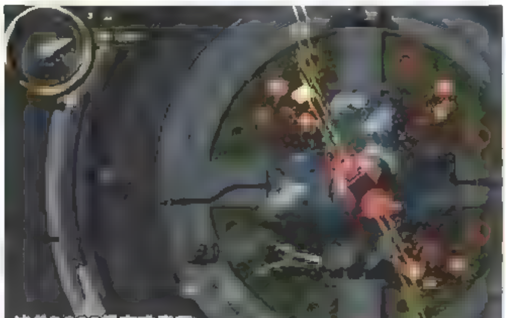


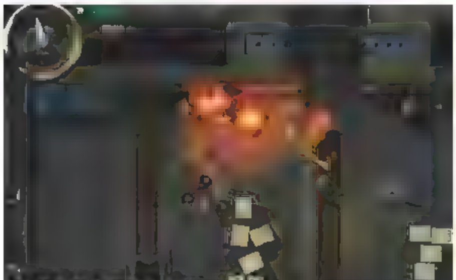
还能购买装备大量武器

作为一款小制作游戏来说，尽到的职责无非是让玩家开心地玩游戏，而现在大多游戏都弄得花里胡哨的设置功能。《坦克冲击者》的游戏界面设计简介，没有太多的选项，只留下了声音和操控的微调选项，玩家可以专注于游戏，而不用在诸多设置上消耗时间。

游戏采用俯视角游戏画面，这样的好处就是玩家可以有更开阔的视野。而画面制作上也比较精细。同时，它是一款操作手感非常好的游戏，键盘为方向控制，鼠标为炮塔移动和射击。让我欣慰的是，开发商明显对游戏操控引擎优化了很多，比起传统的双摇杆操控游戏来说，《坦克冲击者》的操作更灵活、精确！一度对此类游戏怨念颇深的我，也开始期待更多操作出色的游戏发布了。

在教程指导阶段频频看到美国大兵的身影。游戏没有关卡选择功能，我们只能根据系统分配来一个关卡一个关卡的挑战。这里提醒大家一下，游戏没有存档功能，如果你中途退出游戏将会丢失现有数据，所以建议大家需要暂停的时候，后台运行该游戏，以免丢失之前游戏数据。


这关BOSS很有难度啊


升级后的火炮威力十足


突袭德军的飞机场



过关后有奖励和成就

海军上将尼莫

280MB

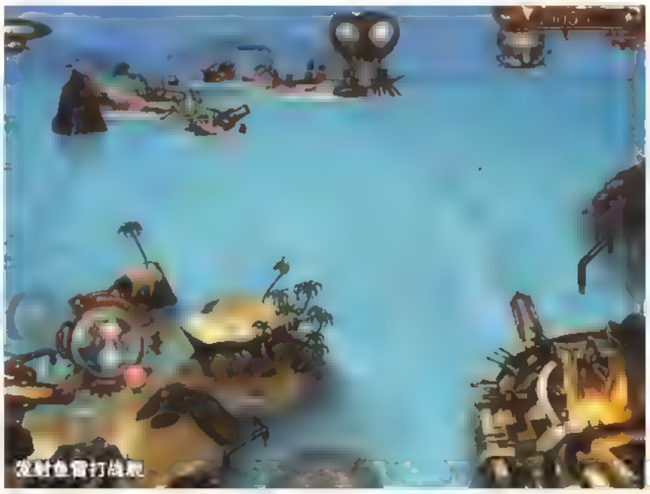
空海战 射击

英文名称 Admiral NEMO

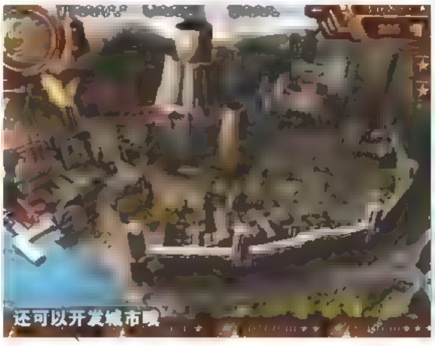
发行时间 2013年2月15日

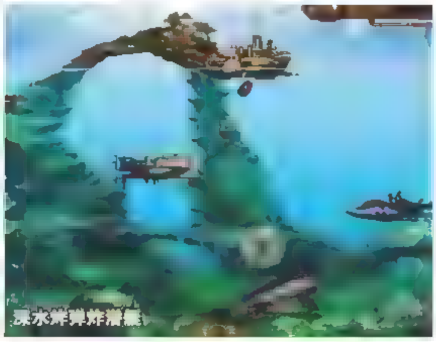
Games for Windows PC DVD




发射鱼雷打战舰

这是一款策略类的射击游戏，玩家的国力日渐没落之时，邻国对你的国家发动了侵略。敌人从海上、空中而来，房屋倒塌，同胞受难之际，中玩家驾驶战舰迎击侵略者。敌人的战舰各式各样，空中飞艇也呼啸而至。玩家要尽可能的消灭敌人，来增加积分，升级武器。一般玩家发射水雷可对付来自海上的敌人。打击空中的飞艇时，玩家需点击左下角的人物图标来切换武器。游戏操作就是这么简单。游戏的画面采用了漫画的风格，游戏操作很简单，主要靠点击鼠标发射水雷或防空武器，可是玩家只能的固定地点发射武器，无法移动，不能向前向后，无法向左向右。所以打击远近的目标时调整好炮管的角度很重要。


还可以开发城市哦


深水炸弹炸潜艇

这就不用我再多做介绍了吧，任天堂的超级马里奥在几乎所有主机、掌机平台上都有大量版本推出，但唯独PC平台上很少有作品。这是目前PC上画面最好的一部马里奥游戏了，据说是移植了N3DS掌机版本的游戏，画面效果要比之前红白机上好很多，除了过去那些经典的关卡外，游戏还有很多新颖的元素和玩法推出，喜欢马里奥的玩家可千万不能错过哦！

[illegible]永远的马里奥

120MB

经典复刻 横版过关

英文名称 New Super Mario Forever 2012

发行时间 2012年12月28日

Games for Windows PC DVD


关卡地图很[illegible]


这是火龙关吗?



这里难度有点高



[illegible]

400M

3D格斗 | 拳击 | 第一人称

英文名称 Beast Boxing Turbo

发行时间 2013年1月19日

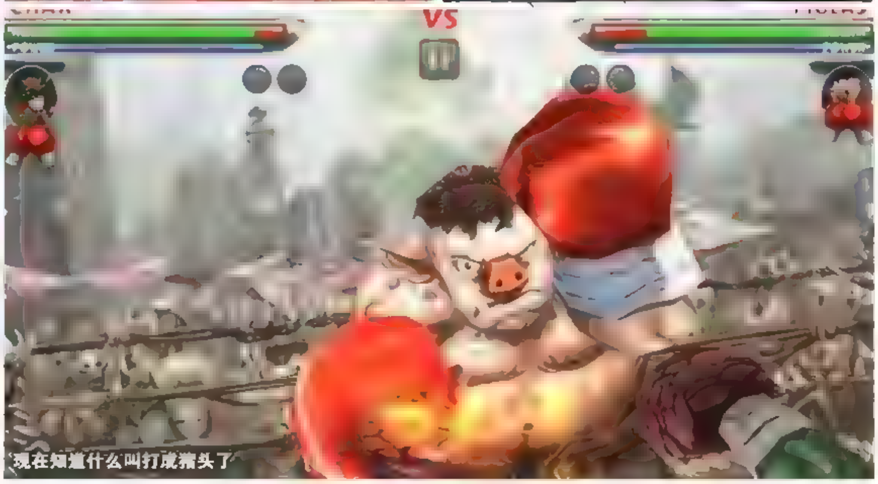
Games for Windows PC DVD



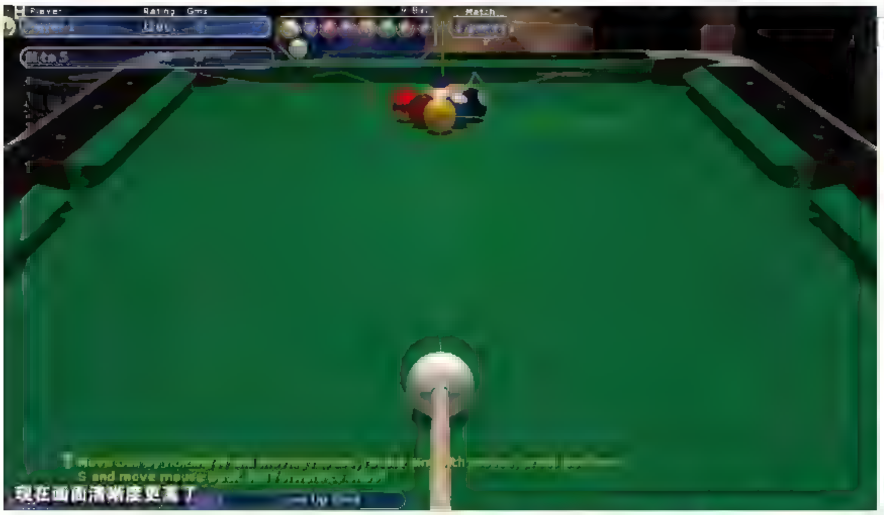
游戏最早在移动平台发布，很快也移植到了PC上。游戏有9名不同能力的对手，而这些对手的造型都是一些有着野兽要素怪物造型。游戏中需要玩家通过战胜对手来获得奖金，从而购买更强的装备来提升自己的能力。也可以通过健身房中的锻炼，来强化自己的能力。游戏有三个不同的难度，来适应不同水平的玩家。由于是第一人称的游戏，所以操作体验感很强，攻击、闪躲、进退都和真正的拳击很像哦！


看我天马流星拳！

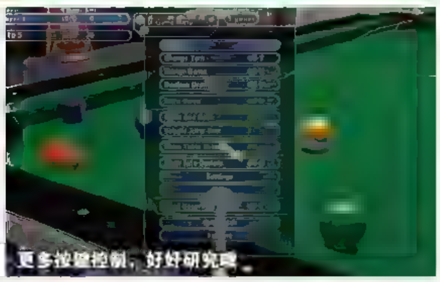

妹子可以卖给你装备哦


现在知道什么叫打废猪头了

相信很多喜欢台球的人都玩过他们家出的 Virtual Pool 3，可谓台球游戏中的神作，2000年发行后就没有再更新，历时十余年依旧不衰。年初，官方终于发布了第四版的《虚拟台球》。游戏除了在3D画面效果和真实度上做了很大提升外，还加入了多种新的对战模式和比赛模式，开发者把全球的几大著名赛事也做到游戏里来了，不过貌似没有明星球员哦！


现在画面清晰度更高了


双人对战模式


更多按键控制，好好研究哦

[illegible]

600M

九球 · 竞技 | 斯诺克

英文名称 Virtual Pool 4

发行时间 2013年1月5日

Games for Windows PC DVD





游戏的画面不算优秀，但是系统做得确实不错。游戏剧情设定在不久的将来。主角发现自己身在世界末日后的城市废墟中，充满了可怕的突变体。亚历克斯试图找出全球性灾难的原因，也为了防止自己变异。从这个游戏的对话系统，物品栏，地图栏等等看，可以说就是个横版的《潜行者》S.T.A.L.K.E.R. 游戏的操作也相当简便，但进游戏后要先记住键位，认真看提示，否则训练关都过不去。



画面有些阴暗



收集各种工具

风暴无尽夜之序章

850MB

横版 动作 末日剧情

英文名称 STORM Neverending night Foreword

发行时间 2013年2月20日

Games for Windows PC DVD



[illegible]

120MB

横版 动作 冒险

英文名称 [illegible]

发行时间 [illegible]

Games for Windows PC DVD



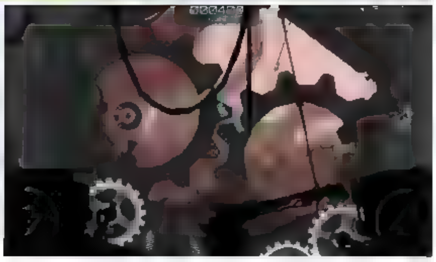
这是一款2D卡通风横版动作游戏，玩家要操纵一个小机器人在充满举行齿轮的蒸汽地下城里收集能源，一路奔跑过关。本作中最大的特色就在于主角小机器人的连贯跳跃，玩家可以用快速反应的按键操作控制它的空中姿态，滞空、翻滚、落地、二段跳跃等帅气动作还会用慢镜头表现出来，味道十足。游戏的场景为抽象的齿轮机器构成，各种障碍物分配不同色彩，低调简单。游戏中很大的一个亮点是“子弹时间”。通过收集路途中方向键模样的奖励，Jack即时会发生宛如电影慢镜头一样的慢速动作，玩家能够在这放慢了的速度中及时对Jack的当前动作做出调整或者及早对下一步行动进行策略谋划。

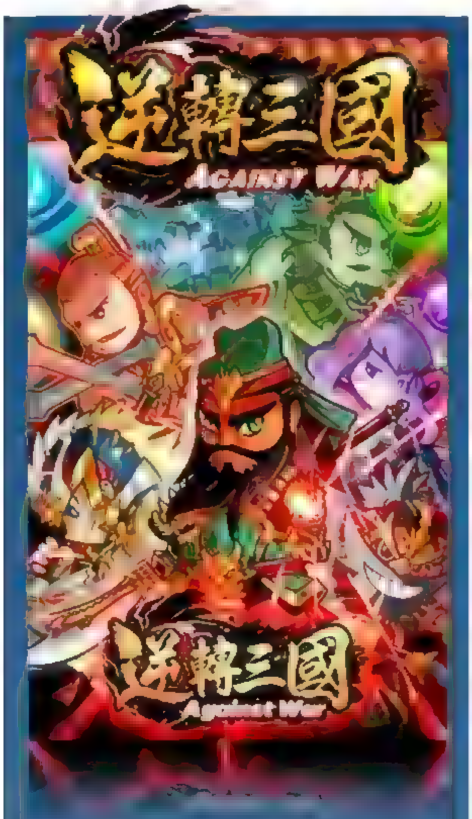


画面有点像传统的FLASH游戏



游戏也有属性点可以加





游戏关键字

这不是三消

屌丝 也能hold住

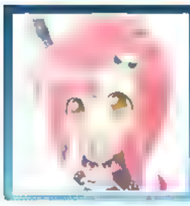
人物形象好萌啊

你不是一个人在战斗

综合评分 8.5

画面 / 剧情 / 操作 / 音效 / 创意 / 人气

价格：免费



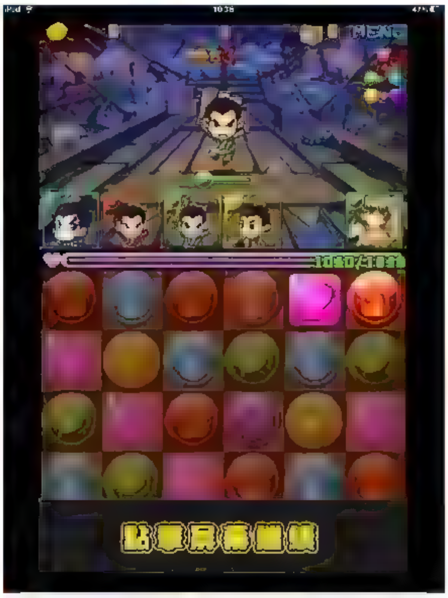
小i

《逆转三国》是一款消除结合卡牌养成的三国网游，多数男玩家从上手开始就深深迷上了它，要是你以为这款游戏都是汉子就错了，实际上由于简洁的icon和萌萌的画风，《逆转》也倍受女玩家的宠爱，地铁公交上经常能看见在转宝石的美女哦！究竟，逆转是一款什么样的手游呢？

【新手篇】一个基本规则就是一个简单的难题！

对新手来说，《逆转》如其名，只需转动宝石就可以开始一场战斗。宝石在移动过程中会与其移动方向的宝石交换位置，不同于传统消除游戏的是，《逆转三国》的宝石可以在一定时间内（部分武将可以增加时间）向任意方向移动，因此你可以在面板上华丽的拖动宝石转圈，靠换位来进行多重消除。

在新手阶段，尽可能将它当做一个益智游戏来看会比较简单，它采取回合制的攻击模式，轮到你攻击的时候你有充足的时间可以考虑如何消除更多的宝石，不管你是退出游戏或是暂时有事离开，它都在那里等你。





游戏中一共有6种宝石：红色火焰、蓝色水滴、绿色树叶、金色太阳、紫色暗星和粉色桃心，水→火→木→水，光暗互克。当你的队伍中含有某种颜色的武将时，只要消除同色宝石即可发动攻击。消除的宝石越多攻击力越强，同种颜色宝石一次消除5个以上还可发动全屏攻击。

每个关卡内包含很多小战场，一个战场副本内含有若干回合的战斗，最后一回合将会出现敌方武将。但随着副本等级的提升，难度也不断的加强，这时只要遵循游戏的属性相克原则，就可以事半功倍。

在游戏初期，你的队伍里不会有特别牛的武将卡，一定是百花齐放各色都有，所以建议要尽量消除所有的颜色，而不是仅同一色的宝石，以充分发挥队伍中所有武将的攻击力。当你在战斗中被敌军消耗掉血量时，可以消除粉色宝石进行回血。



副本里有多个历史地图供选

【武将篇】统御千古名将 一统三国天下！

目前逆转已开放了近400名武将，包括大家熟知的刘关张、赵云等，还有很多可爱的萌系武将，比如貂蝉、甄姬、大小乔，日系卡通画风果然深得亚洲玩家的喜爱。武将可以通过挑战副本和求将来获取，求将又分成求良将和求

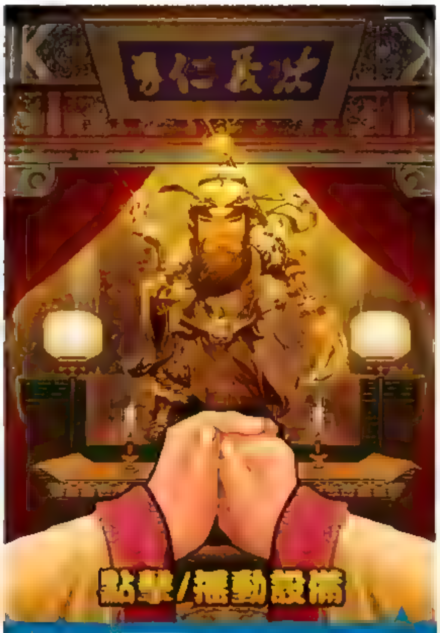
神将，求良将消耗援军点可随机抽出1星—3星武将，神将则是耗费元宝来抽卡，随机获得3星以上武将，是高帅富们的最佳选择。



紫文姬+貂蝉

在一个队伍中有1个主将和4个副将，主公需要统御力来号令武将，统御力不足时将不能选中超过主公能力的武将。主将技只有担任队长的武将可使用，主动技将在一定的战斗回合后点亮头像提示，此时可点中武将使用技能。每次战斗胜利后主公（玩家）都可获取一定经验，武将则只依靠吃掉其他武将来升级，升级技能则需要吃掉含有相同技能的武将来提升。

等级较低的武将卡可以通过强化功能来提高等级，吞噬其他武将之后各方面属性会得到大幅提高。强化不仅不会有失败，还有一定几率出现1.5倍-2倍经验加成。当前星级下的武将满级之后，可以挑战周一至周五的限时战场来获得转生道具，转生根据不同武将及等级也会要求不同的东西。转生后的武将将会用全新的面貌及属性来迎接主公们，除了极少数转生道



求2爷赐个好武将吧

具和强化素材不可转生，几乎大部分的武将都可以通过转生功能突破瓶颈，所以即使你得到的是一张低星级武将卡也不用绝望。

[illegible]

【好友篇】你不是一个人在战斗

网络游戏的好处就是你绝不会孤独，行走在逆转世界里，有一帮好基友会让你闯关下本更轻松，像魔貂蝉这种本不靠基友根本不肯能独自完成。

好友三步曲

1、邀请朋友：在好友栏中点击邀请好友页面可以找到自己的邀请码，你可以通过微博、QQ等方式分享它。当你的朋友填写了邀请码开始玩游戏之后，随着等级的提高你们双方都可以获得一定的奖励。

2、添加好友：点击搜索好友，可查看自己的ID和输入好友的ID。输入好友的ID后点击添加为好友即可；带好友进入战斗，每天每位好友可获取10个援军点数。

3、义军支援：好友满了怎么办？没有更给力的基友怎么办？战斗前系统会随机分配给主公几名义军，当你的基友都不给力的时候，找一个靠谱的义军战斗吧，还能获得5个援军点。如果觉得义军很给力，结束战斗后可点击加为好友。义军里不乏各类土豪，请屌丝们把握机会。

小提示：有时候难免会看腻自己的游戏昵称，其实逆转三国是可以更换名字的，只需要修改你绑定的账号（微博名、平台名）的昵称即可。

【商城篇】高帅富和屌丝都能hold住

目前商城主要有买元宝、回体力、扩军营、扩好友四大功能，和其他道具收费的手游不同，并不是什么都可以靠钱来买的，比如前文提到的转生道具。《逆转》的元宝与RMB的比值都是1:1的，虽然看起来数字不大，但价值堪比Q币。因为长期有充值活动，所以价格还算亲民，对于新充值的玩家来说比较优惠，但若长期充值恐怕只有高帅富们才略显飘逸。



元宝商店

体力恢复 [illegible]

扩充军营 [illegible]

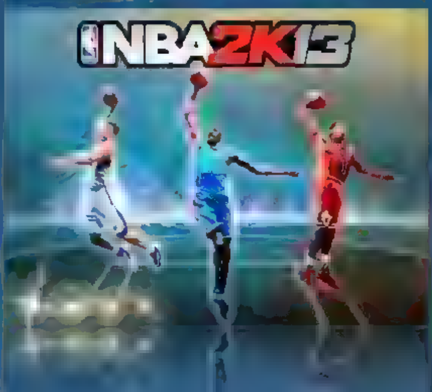
扩充好友 [illegible]

【流量篇】流量低、弱联网是居家旅行的必备佳品

单机游戏虽然好玩，但是难免寂寞了点，手机网游可以结交朋友却又担心流量消耗过大。这里先普及下概念：在手机网络游戏中分为强联网和弱联网两种连接方式，强联网顾名思义就是随时都会和服务器交流一下，不联网就无法顺利的完成游戏进度；弱联网则是主要以非联网的方式完成游戏，偶尔进行一次必要的网络连接，所耗费流量较低，换句话说就是再坑爹的网络也能登陆游戏。

《逆转三国》正是弱联网游戏中的一员猛将，一个副本只需要联网一次即可全程无网络畅玩，这对于经常乘坐地铁、公交的玩家来说的确是福音。经实际检验，平均一天只有几M的流量，按照中国移动的费用来计算，一个月也只要10元的套餐就可以玩了。

NBA 2K13



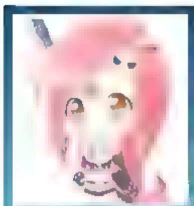
游戏关键字

封面上没有林书豪
全明星养成计划
放开那些观众
我墙头草 好感

综合评分 8.5

画面效果	
还原程度	
操作难度	
人气指数	
性价比	

价格：¥50.00



小i

多位篮球明星代言的篮球体育手游！游戏与美国篮球协会合作[illegible]

因为是全明星



《NBA 2K13》一口气找来了三位NBA明星球员为游戏做代言，霸气外露，一时间秒杀多少同期上市的游戏！显然制作商的出手很阔绰，游戏的精致也印证了制作团队的实力。明星带来的人气是毋庸置疑的，但是游戏中各现役球队球员的百分百还原才是最吸引人的！

率领全明星球员征战的另一个优越感，就是队员们投篮的命中率都相当高。基本上只要他们能在内场站定投篮（包括三分球线），都能投进。而且队友之间会自动部署队形。如果你硬是要让当下控制的球员去强占其他队友的位置，那被挤走的那个球员就会跑去你应该呆的地方补位。

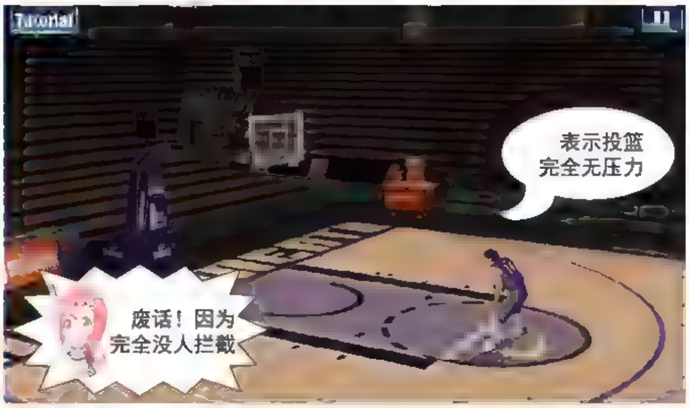
为什么对方的球员投一个进一个，而我的队员一夺球就犯规了[illegible]作水平有问题……



说好的书豪封面呢？你们都是骗纸！



还有更孤独的练习吗？

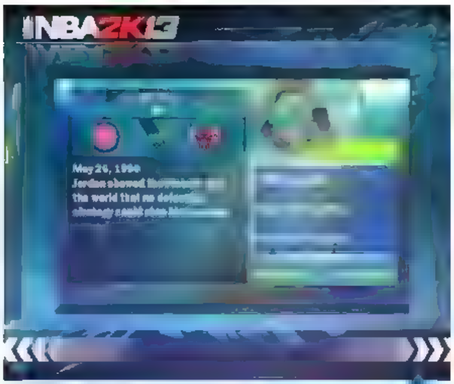


练习模式可以帮助玩家熟悉游戏操作。可怜的是，在这片练习球场内，既没有裁判教练员、亦没有陪练，更别说连加油助威的妹子都有，典型的“三无”训练。我们唯一能做的，就是一个人在场地里跑来跑去。练习场设定右半场为主场，当你越过中线跑到左半场时，右下角的操作选项会自动切换到防守模式。

一个人练习的好处是没有人来干扰，但同时也无法传球、不能断球。在这里，进攻方操作选项与防守方操作选项的区别变得毫无意义。

我自己的经典赛役

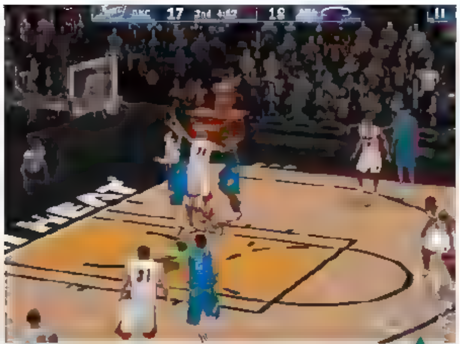
“Greatest Game”中，有来自包含乔丹、奥尼尔在内的NBA明星球员共十位。虽然其中5位球员是需要付费解锁的，但价格也不贵，都是￥6.00而已。根据该球员的各项自带天赋值，赛程的难易度不等。例如乔丹出场的比赛，难度均在1-2颗星而已。



重温明星球员们的经典战役

与真正的NBA比赛一样，每场比赛都由四节组成，每节5分钟。也就是说，完成一场完整的比赛，至少需要20分钟。在回合制类的手游中，此作的每回合游戏时间明显较长，最好能腾出时间专注地玩。每次暂停或每节比赛结束时，会出现比赛精彩瞬间回顾或球员的特写。屏幕下方亦会列出各球员的表现情况。

游戏的解说部分都相当真实。所以即使是比赛开始前的解说，也别轻易跳过，全当练习英语听力啦！



游戏时一定要记得插上耳机，场内外传来的啦啦队歌声及观众的欢呼声，会让整个比赛感受更为真实与刺激！话说《2K13》的背景音乐也是由出任游戏高级监制的全球嘻哈音乐界超级巨星Jay-Z凭借着自己独到的艺术眼光精心挑选的哦！



如果球员穿的是Nike的球鞋，在回放的时候还能看到球员跳起的高度等数据。话说，这家球鞋厂是为此游戏投了多少赞助呀！

放过那些观众！



观众们肿么了？表情一致、动作木讷，只是换了个发型和衣服而已。部分侧面看台的观众甚至整体形象严重变形。与高度被还原的场上球员截然相反，看台上的观众明显失真太多。就算不是游戏主角，对于这些担任背景画面的主力军，也请不要如此赤裸裸地鄙视吧！

篮球一指禅

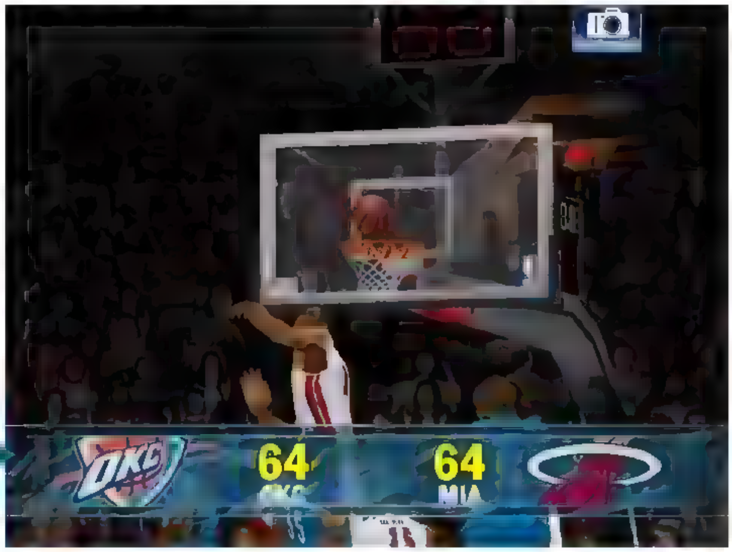
你可以用一根手指完成整场比赛！游戏提供的“One finger”模式，实现了众生练就一指禅的梦想。显然，常见的一只手方向、一只手命令动作的双手模式操作起来更方便。不锁定对象的前提下，操作对象会自动切换，这在激烈的比赛中，更容易操作。



寂寞，是每个大师成长的必经之路

节操什么的不要了

你当然需要在每场比赛开始前就选定一方球队作为你的操作对象，不然你就只能在一旁观看电脑自己和自己的表演，就像在看动画片一样。可是这样的“站队”并不需要是永久的。从比赛开始到终场哨声吹响前，你都能随时随意更换你所控制的队伍。没错！当你意识到你的球技远不如电脑，被大比分地拉开了差距后，你可以立即在选项中更换操作队伍。当然，这样做的结果，极有可能就是打平手进入加时赛。我会告诉你我是在加时赛的最后十秒钟内更换了队伍从而尊享胜者的荣耀吗？不要鄙视人家是墙头草啦，这样完美的BUG可是官方认可的！为了胜利，节操什么的，不要不要了！



若是将变阵的时间算定得十分好，那么你将能经常进入加时赛。

明星乱入！亮瞎你的眼！

——盘点那些顶着明星光环的手游

□编：小i　□美：晗秋



小i有话说

话说当今之游戏界，若还有人没有意识到手机游戏的重要性，那绝对是人间稀有的国宝级烧饼。所以当小i发现电攻的读者回函上，竟然有人说从来没关注过“移动平台”板块时，真的只能用一句话表达心情：sama很生气，后果很严重！

大牌明星代言的网游大家都早已司空见惯，而PSP、Xbox 360等掌机平台上的明星代言之风也早已刮了许久。精明的游戏商们若想在手机平台上分一杯羹，明星代言这阵风必将势不可挡。事实上，已有许多手游邀请了明星助阵。只是，顶个明星光环就真的能卖出游戏么？你说画张人皮就不再是狐妖了么？

NBA 2K13 三位球星联手代言

自乔丹代言《NBA 2K11》给2K系列游戏带来了广泛的关注后，2K Sports公司再接再厉，这次的《NBA 2K13》再一次请来了三位NBA的球员联手代言。他们分别是来自俄克拉荷马雷霆队的凯文杜兰特、芝加哥公牛队的德里克罗斯、洛杉矶快船队的布雷克格里芬。三人都以手持篮球扣篮状的姿势出现在封面上，这也意味着他们已从去年三名代言人乔丹、约翰逊、伯德手中接过了传奇火炬。

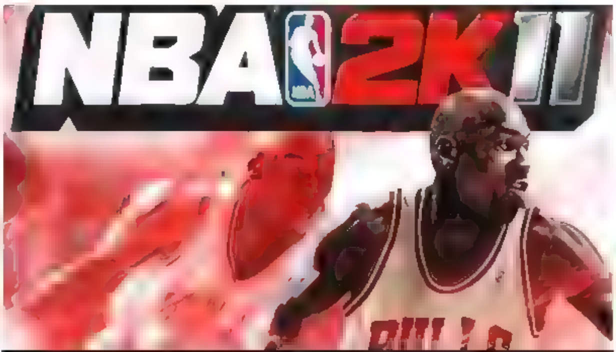


当初，林书豪也是外界呼声最高的《2K13》代言人之一，可惜最终没有出现在封面上



游戏中所有出场球员全部是NBA赛季现役球员的真实还原

官方对此三名球员有着非常高的评价，他们也各有不少忠实粉丝。尽管如此，他们和乔丹这位传奇球员相比仍不是一个级别的。其实对于真正的球迷玩家来说，能够在游戏中操作还原度极高的自己心仪的球员制霸NBA赛季这点才是最吸引人的，而封面人物是乔丹又或是其他，已然显得不那么重要了。



乔丹曾代言《NBA篮球2K11》



FIFA 13 梅西的新队服

《FIFA》系列针对不同的地区会推出不同版本的封面，而在最新的《FIFA 13》全球版的封面上，出现了身着最新款巴萨队服的梅西。

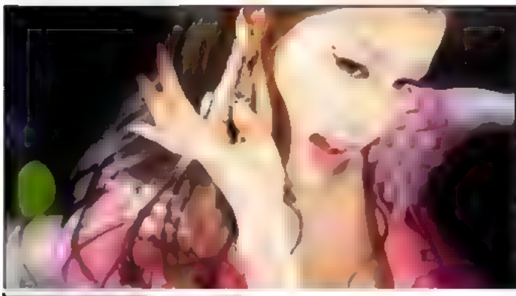
作为足球游戏两大巨头之一，FIFA系列从未停止过与PES系列角力。在明星代言上，更是不惜血本、不遗余力。去年《FIFA 12》的全球版封面人物就是多德蒙德夺冠主力胡梅尔斯。

其实，KONAMI早在09年就邀请了当时刚开始展露霸气的梅西，并且连续代言了3年PES的封面人物。而EA则一直欲梅西而不得。如今，梅西在《FIFA 13》封面上的出现，标志着其正式抛弃了PES系列，与新东家合作。《FIFA》系列风头正劲，现在又得梅西相助，真是如鱼得水！

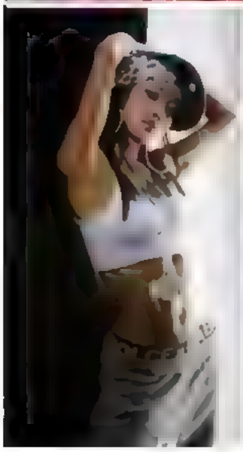


傲世OL 韩星的中国之旅

《傲世OL》是一款手机网游。为了其代言人人选问题，还专门举办了“明星代言人PK赛”。而米娜正是这次票选中人气最高的，最终获得了游戏的代言人合同。



米娜COS的游戏角色女娇。在傲世的原创小说中，女娇是传说中的九尾天狐，妖界的领袖，她性感而迷人。该形象与现实中的以性感为定位的米娜倒是不谋而合。



来自韩国的性感美女米娜曾经是韩国的世界杯小姐，在获得代言之前，已进入中国发展有两年多，也参加过不少内地的综艺节目，而成绩始终不算那么好。邀请这样一个知名度并不算太高的韩星来代言，一方面迎合了近年来内地韩流风潮，同时似乎也能满足国内厂商有限的预算成本。

米娜代言游戏后，为其推广可谓倾尽全力，什么访谈啦，COSPLAY啦，就连与玩家亲密接触的“亲吻大奖”也不在话下。一时间，吸引了不少宅男围观。真不知是米娜为《傲世OL》造了势，还是《傲世OL》为米娜拉升了人气。

可惜好景不长，纵然又请明星又搞活动地造足了声势，仍抵不过世态炎凉。在同质化产品市场的激烈竞争中，手游《傲世OL》依然没逃过被时间抛弃的命运。风头不过两年，终消声觅迹。

战斗吧，奥尼尔

奥尼尔大战僵尸

在这个得到了篮球明星奥尼尔正式授权的手机游戏里，我们竟然没有发现一个篮球框！好吧，这不是篮球游戏，甚者，这压根就不是什么体育游戏！冲着奥尼尔名号来的人，想必并不会觉得用篮球砸僵尸的脑袋有什么可卖帅的，而爱好僵尸题材的玩家也一定会认为这款“跑酷”游戏撇开僵尸依然能继续。那么，我可以控告它打着奥尼尔名号骗下载率么？





三界传说
范冰冰的电影发布会

这是个手游界、影视界合作的绝佳例子。适时恰逢范爷出演的电影《情癫大圣》宣传期间，说是代言手机网游，其实最主要的目的还是为电影造势。

05年9月24日，范冰冰出席了手机网游《三界传说》在北京举行的第一次大型玩家聚会，有近万名《三界传说》的新老玩家参加了在搜秀商城举行的现场活动。活动现场，范爷扮演成“天外飞仙”的摸样，操控游戏中的“天外飞仙”在长安城走了一遭，算是典型的“到此一游”。……等一下，为什么非要扮成“天外飞仙”呢？因为这是范爷在电影中的造型。为什么非要在长安城闲逛呢？因为电影里的出发地是长安。为什么……好吧，没为什么了，这本就是一场地道的电影发布会！





后来游戏卖得怎样？谁知道呢，反正电影是卖出去了

棒球明星2011
李海仁：有没有代言都一样

谁说体育游戏就非得找体育明星代言的？须知，女神才是宅男克星！韩国Gamevil公司就深谙此理，找来了有“韩版广末凉子”之称的李海仁代言旗下手游《棒球明星2011》。该系列游戏已经出到最新的2013版了，之后的两年尽管都放弃了使用明星代言，可是销量成绩依旧令人惊喜。这又印证了一句古话：酒香不怕巷子深。真正有内涵的游戏是无需砸钱在明星身上的，又不是卖可乐，你们说是吧？



问剑OL
董贞：是献唱，不是代言

《问剑OL》是款2D即时制武侠题材动作手游，从画面风格、故事背景、到游戏方法等，都是十足的国产手游范儿。

《问剑OL》请来了曾为《仙剑奇侠传》、《诛仙》等众多大型游戏创作过主题曲的音乐才女董贞加盟，为游戏量身定做了柔美的同名主题曲《问剑》。尽管只是创作音乐而已，并不算是正式的代言，但是“首款明星加盟，动作革新巨作”的旗号却大张旗鼓地打出去了。董小姐的音乐才华自然不容否定，只是在游戏界的知名度还远不够撑起一部大作的。



好好！僵尸女孩

这妹子叫川岛海荷水




青豆僵尸登手机游戏里也


真的假的

要说这款游戏，就得先说说其同名电视剧。2012年在日本电视台上演的电视剧《好好！僵尸女孩》，讲述了身为偶像的川岛海荷水如何与穿越400年来到日本的“中国妖怪”僵尸们战斗的故事。这是一部漫画化的轻松作品，以对日本人而言较为神秘的“中国僵尸”作为题材，尽管编剧试图尽力还原中国的僵尸文化，无奈作为地道的中国人看起来，吐槽点仍旧多多，若不是女主的粉丝，估计很少会去关注该剧。剧中穿插了不少游戏元素，包括像素风格的过场画面、黑白机的清脆音乐等。而在第四集中，更是堂而皇之地打起了周边手机游戏的广告。

TV客 鸟叔（Psy 朴载相）

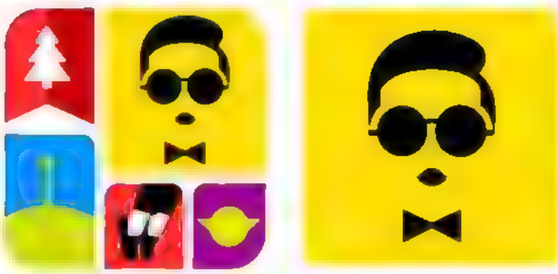
自从鸟叔火了之后，各路天价代言的消息便满天飞。近来又有消息称，一名为《TV客》的国产APP正拟出巨资邀鸟叔代言，初步报价就达1200万！想来在中国比较知名rain、宋慧乔等韩国一线明星，代言费也仅数百万，而鸟叔的身价却轻易超过了千万！

“中国人有钱”早就在亚洲娱乐圈里被公认了，看看近来频频往大陆跑的韩星们就可见一斑。不过，一款小小的移动社交电视客户端而已，真的值得斥资千万来找代言么？该应用负责人甚至表示：“钱不是问题，关键是效果。”典型的暴发户心态。就算真的穷到只剩钱了，在请像鸟叔这样极有可能是昙花一现的明星时，也该慎重、再慎重地考虑。



叫你声“鸟叔”就真的把自己当个鸟了么？

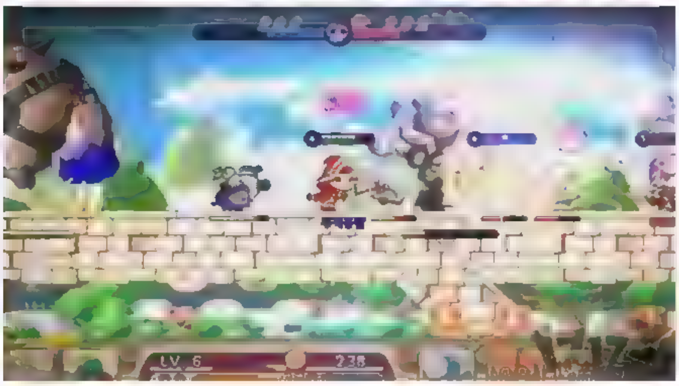
鸟叔将自己为印尼一款应用代言的图标贴在了自己的FACEBOOK上



明星大乱斗 最省钱的明星代言

其实关于明星代言还有更省事的办法，比如直接邀请历代手游经典人气角色客串。《NEXON明星大乱斗》就是这样一款游戏。该游戏以占领对方的阵营为目的，汇聚了NEXON旗下游戏里诸多知名角色，如《冒险岛》，《跑跑卡丁车》等。新加入的女鬼剑士还将和韩服《DNF》进行互动，下载《NEXON明星大乱斗》并在竞技模式下比赛3场以上的玩家可以获得《DNF》内道具“达人契约”，“霸王契约”，“成长契约”的3日使用券。关于游戏代言这件事，NEXON可真是物尽其用了。









合金弹头2 8分

容量 43.9 MB 平台 ios4.3+，安卓

价格：￥25.00

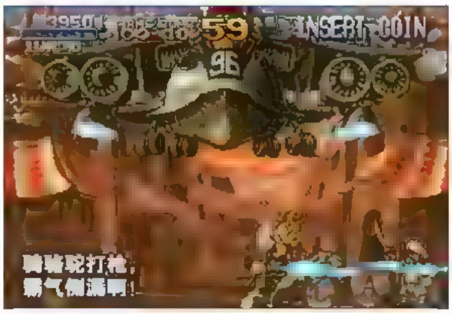
类别 经典移植、弹幕、2D横版过关

又见佳作

等了许久，《合金弹头2》的手机平台移植版也终于发布了！此作的制作水平依旧精良，而游戏难度也比《合金弹头1》更大。

《合金弹头2》比一代游戏新增了两足机器人、飞机和骆驼等多样化的武器装备，让玩家的装备体验更上一层楼。而先与X军队交锋，再跟他们联手一起对抗外星人让整个故事剧情跌宕起伏，峰回路转。

新增2个女性角色ERI和FIO，整个游戏出场角色达到4人。而每次续币接关后你都能重新选择角色继续游戏。10秒续关时间时免内购就能继续游戏这点依旧保留，事实上，《合2》完全无内购。所以总体上而已，此游戏性价比非常高。


骑骆驼打枪，霸气侧漏啊！


僵尸！大战僵尸！


第二关的BOSS处就挂了N次（捂脸ing……）



合金弹头X 8.5分

容量 66.4 MB 平台 ios4.3+，安卓

价格：￥30.00

类别 经典移植、弹幕、2D横版过关

完美进化版

相较《合金弹头1》发布后一年才发布的《合金弹头2》，这部《合金弹头X》的发布速度超快。同为平台移植版本，《合金弹头X》最大的还原就是完整保留了《合金弹头2》的"升级版"这一属性。玩法不用再另行介绍了，因为游戏中的地图似曾相识，只是原本平坦的道路上多出了许多意料之外的陷阱。当初SNK推出《合X》时，就特意修复了许多BUG，并重制了音乐，而就算是通过手机第一次接触《合金弹头》系列的玩家，也一定会为《合X》版本的完美进化而感到惊喜。

本来还奇怪，为何SNK先行发布了《合金弹头3》却迟迟未发布《合2》呢？直到《合X》出来后才恍然大悟。这么说吧，有段广告词听过么？

"玩《合金弹头2》，对练习手感好哦！"

"我知道，要两部（《合金弹头2》+《合金弹头X》）一起玩，才更好！"


夜，阿拉伯（左边俩商人好淡定）


找个更能打的妹子继续闯关吧！


会吐烟圈的僵尸狗

神庙逃亡：魔境仙踪 8.5分

容量 45.9 MB　平台 ios5.0+、安卓

价格：￥6.00

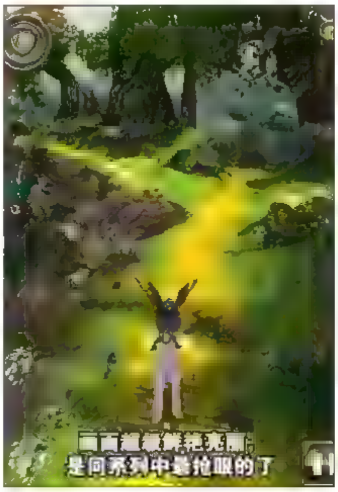
类型 跑酷、电影动画题材

华丽的大逃亡

这已经是《神庙逃亡》系列第二次与迪士尼经典动画合作推出的游戏了。上次的《神庙逃亡：勇敢传说》中，逃亡的主人公是动画片里的公主，而其也拥有自带的射箭技能。这次的主人公不再是勇敢的公主，而是伟大睿智的魔术师奥兹。身份虽不及公主尊贵，但奇遇之精彩却远胜公主。

在这魔幻之地，追逐你的不再是看起来愚钝的大猩猩或它的近亲，而是煽动者大翅膀的类蝙蝠生物。你的逃亡之旅将不限于陆地，而是扩展到多个奇幻地图。还记得《神庙逃亡2》中，主人公坐上矿车在地洞里拉风地捡金币吗？这次，你更是能坐上热气球在云中采金币！

无处不在的敌人和意想不到的危险，令人感觉获得了怪物们前所未有的重视。突然断落的树桩就不提了，路边还盛开着美艳的食人花。而陷阱也极其多又不够明显，掉坑里的几率大大增加。



画面越来越华丽，是同系列中最抢眼的了



作为奖励系统推出的热气球，可让玩家在紧张的逃亡之旅中稍稍放松下

玩法依旧，难度更大

随着《神庙逃亡》系列一代比一代华丽，难度也越发增加。此次《神庙逃亡：魔境仙踪》里依旧延续了前几代滑动屏幕改变方向、跳跃、滑行等的设定，而一旦失败就只能从头再来的设定也没有改变。也就是说，要想有令人骄傲的成绩，如果不是RMB，就只能依赖修改器了。

途中收集的金币将激活道具。商店中能强化能力、购买单次消耗道具及解锁技能，但解锁的技能只有通过宝石才能强化。直接使用宝石的话，能大大发挥技能的作用。经过几代的锤炼，《神庙逃亡》的内购吸金能力也终于成功升级了！



在不同地点间无缝切换



续关宝石的价格没变

漫漫旅途 7.5分

容量 214 MB　平台 ios4.3+

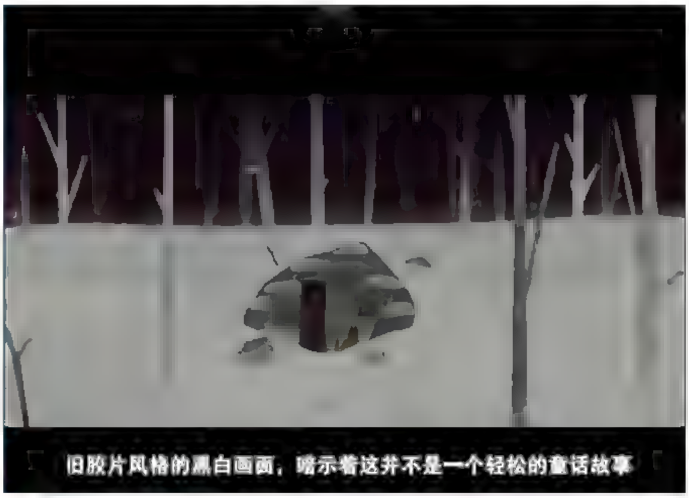
价格：￥25.00

类型 解谜、冒险、悬疑

探索无以言说的黑童话

这款解谜游戏的背景来源于瑞典传统的民间传说，一个关于神秘生物和超自然的故事。玩家将在这个2D的世界里与游戏中多种神秘生物产生互动，根据你寻找到的线索来揭开谜题，找出真相。解决谜题、在搜寻的过程中接触和聆听，预见未来，并发现你的爱人最终是否会回到你身边。

这个游戏最正确的玩法，应该是在万物俱寂的大半夜，一个人窝在黑暗的被窝里，塞上耳机，安静地聆听来自19世纪瑞典森林的黑暗咆哮。切勿以为游戏的音乐只是背景而已，在关键时候，背景音乐也是线索之一。



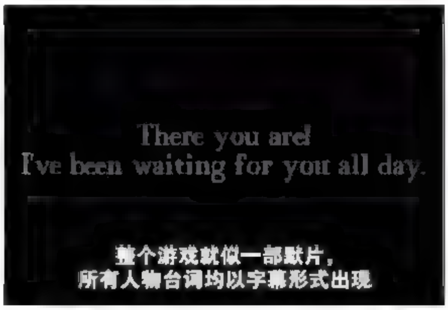
旧胶片风格的黑白画面，暗示着这并不是一个轻松的童话故事

难度太大

气氛渲染做的如此之好，又将整个游戏过程立体起来的新意游戏不多见，《漫漫旅途》实属佳作之一。可惜游戏既没有文字说明也没有操作指南，从一开始进到游戏中，就要完全靠自己摸索着前进，过大的难度无疑降低了游戏整体的可玩性。在游戏主画面的上下黑色处会适时出现白色小箭头，点击便可进入下一个场景或回到原来的地方。向两侧移动画面时，记得慢一些，因为一晃而过就错过了关键箭头的事情小i已经遇到过很多次了。



嘴角似笑非笑的女主人公，你是否已感受到她的深深的忧伤？



整个游戏就似一部默片，所有人物台词均以字幕形式出现

另外，要细心观察并留意游戏中出现的一切物品及场景。包括看似无意中动起来的木偶的动作顺序等。这并不是款慢节奏的游戏，一些场景中如果没有快速点击关键物品或者没跟上节奏就无法成功。如果卡在某个地方不知去哪里或者绕了一大圈又回到原地也不用感到太沮丧，这本就是款值得反复玩的出色游戏。

参考应用

Year Walk Companion



迷你赛车 8分

容量 141 MB ▶平台 ios5.0+

价格：￥18.00

类型 Q版赛车

休闲风格的赛车游戏

《迷你赛车》走的是Q萌风格，游戏的主角们是一辆辆顶着冰淇淋球的玩具卡通车，造型相当俏皮可爱。赛车场是以各国美食为主题的建筑群，在摆满美食的桌面上或是被人遗忘的仓库里悄悄举行的迷你车赛。不同于大多数赛车游戏带来的紧张刺激的氛围，《迷你赛车》里精致的画面配合各国名族特色的音乐，以及简单的游戏操作无不带给人温馨轻松的感受。



独特的赛车游戏视角，站在玩具的角度上，世界是什么样子的呢？

游戏中没有小地图供查看所在位置，所以比赛开始前，先全方位地查看场地地形、了解各弯道的具体路况十分有必要。

竞速模式中，车子的速度是事先选定的，因此如何抢到途中的道具箱成了胜负的关键。而道具模式中，途中只会出现同一种道具，大家更要想方设法抢到它们并避开他人制造的障碍。


在当前道具被使用之前，无法搜集下个道具


机会像雨点般向我打来，被我一一避开了



极品飞车：最高通缉OL 8.5分

容量 612 MB ▶平台 ios4.3+

价格：免费

类型 手机网游、赛车

《极品飞车：最高通缉OL》秉承了极品飞车系列的精致画面，从物理冲撞运算到车体摩擦的损伤效果，从实时环境到车体反光的动态展现，玩家都能通过手机屏幕直观感受。同时提供多达30款豪华超跑随心驾驭。

时间转移多人在线模式



既然是“OL”版，社交才是重点。该作提供了颇具亮点的时间转移多人在线（TimeShiftMultiplay）模式，由系统根据玩家的赛车情况和操控技巧，生成专属“分身”，即便“本尊”不在线，好友也可通过与其“分身”的较量，实现多人间的在线实时对战。





草泥马兄贵 7.5分

容量 24.4 MB ▶平台 ios4.3+

价格：免费

类型 养成

小清新的恐怖进化史

这是款来自东洋的养成游戏。游戏主角是一只在天朝的学名为“羊驼”的著名生物。羊驼养成计划非常容易。只需不断地将同类毁灭并吞入体内即可。听起来有些暴力？确实，进化后的主角将呈现与清新的画风越来越不符的、令人深度恐惧的形态。究竟该羊驼能进化到哪一级的外星生物呢？答案还是未知的，也许还是无解的。总之，其5级的时候就已超出小i的心理承受范围了……











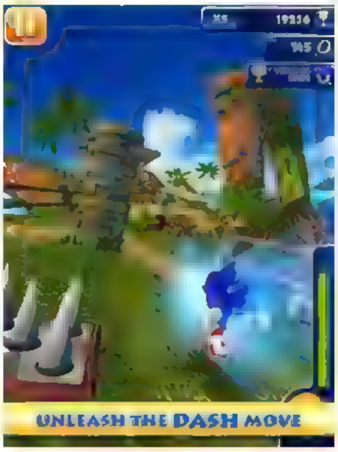
索尼克冲刺 7.5分

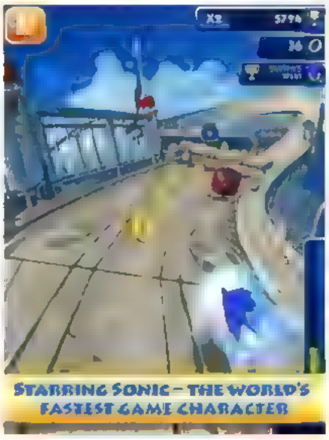
容量 42.5 MB ▶平台 ios5.0+，安卓

价格：￥12.00

类型 跑酷、卡通

索尼克作为世界上最具知名度的刺猬，从一诞生就凭借其可爱的造型和无可比拟的速度风靡全球，让无数的玩家成了他的忠实爱好者。这款游戏以其清新可爱的画风将索尼克又一次生动地还原在了手机上。超生动立体的画面，将玩家再一次带进奇幻的卡通世界。游戏的玩法无非就是上下左右划屏，尽量收集金环，内购用来续命及解锁新角色。









壁画穿越 8分

容量 92.3 MB ▶平台 ios4.3+

价格：￥6.00

类型 横版过关、远古题材

穿越回远古



此作属于典型的横版过关类游戏，结合了“跑”与“射”两项。iOS上类似的射箭游戏不在少数，但论及宏伟壮丽的故事背景，该游戏可称一二。游戏中，作为主人公的原始人类会自动向前跑，玩家需要放箭来射中天上地下各方的“食物”，途中不时有“箭源”作为补给，但若一直射不中猎物的话就会饿死噢！

音乐轻松滑稽，与故事的主题很搭，人物形象都很抽象，画面色泽上确实有远古壁画的感觉。







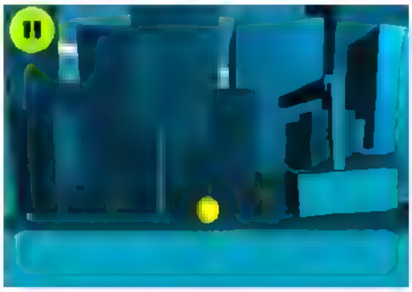
反重力小球2 7.0分

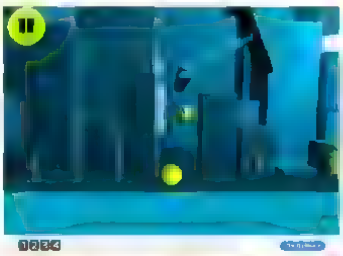
容量 34.5 MB ▶平台 ios4.0+

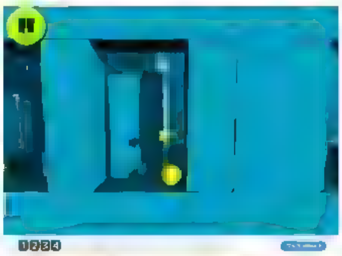
价格：免费

类型 益智、3D立体

本作为《反重力小球》的续作。控制长得超像网球的黄色小球，一路越过重重障碍，尽量吃到所有星星，最终到达终点。既然是“重力”小球，玩家就不得不在一个虚拟的世界中，合理利用现实中的重力，来完成关卡。游戏画面颜色单调，视觉上的表现差强人意。但很注重物理效果，第三关开始，难度就有大幅提升。除了思路外，对操作技巧亦有较高的要求。但如果这些都难不倒你，可以试试“高重力”状态下的游戏挑战！









Sortee 7分

容量 103 MB ▶平台 ios3.1.3+

价格：免费

类型 益智、反应训练

垃圾辨识记

中国玩家在游戏中最常用的词之一，就是“垃圾”，由此素质可见一斑。不过，那些在游戏中动辄就将这个词挂在嘴边人，你们真的识得垃圾么？在这个提倡环保的时代，你知道如何分类处理垃圾么？

这款名为《sortee》的游戏，玩法很简单，在规定时间内将不同的垃圾扔到对应的垃圾桶内即可。听起来很简单？但你确定不会GAME OVER吗？





移动通信世界大会 Mobile World Congress 盛大开展

国货耀眼 壮哉！我大中华手机雄起

华为Ascend P2：号称全球上网最快的手机

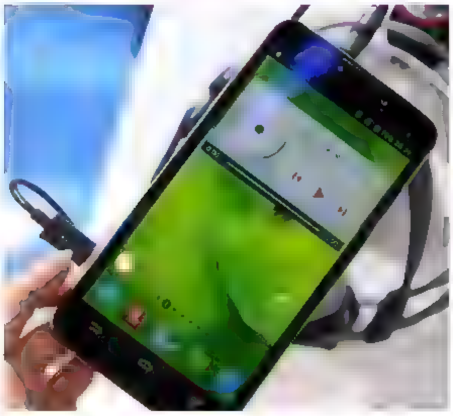
去年初的CES展会上，华为发布了华为P1手机，该手机采用双核1.5Ghz处理器搭配4.3英寸屏幕，机身厚度仅为7.69毫米，堪称华为2012年度最受欢迎的手机之一。时隔一年，华为在此次MWC上又发布了P1的升级版：华为P2。这款采用安卓系统的智能手机是业界首款支持LTE Cat4网络的手机，其网速最高可达150MB每秒，被华为称为当前市场上最快的智能手机。

华为P2在外观设计上和华为P1非常相似，都采用了窄边框设计，手机上下两端采用了圆边处理。尺寸上，Ascend P2采用了4.7英寸屏幕，比P1的大不少。机身整体尺寸为129mm x 64.8mm x 7.69mm，重122g。Ascend P2并未采用屏幕内置虚拟按键，而是采用了实体触控按键，相比Ascend D2更符合大部分人的使用习惯。





中兴Grand Memo：全球首款搭载骁龙处理器的手机



在1月的CES旗舰，美国高通公司发布了骁龙800系列和600系列处理器。骁龙600系列处理器主频最高达1.9GHz，采用Adreno 320图形处理器，并支持新的移动和GPGPU计算API和LPDDR3 RAM，骁龙600系列处理器针对高端移动终端在骁龙S4 Pro处理器的基础上性能提升高达40%。而骁龙800系列处理器配备四核Krait 400 CPU，在骁龙S4 Pro处理器的基础上，性能提升最高达75%。

LG Optimus G Pro和HTC One都采用了骁龙600处理器，而此次中兴Grand Memo则配备了骁龙800四核处理器，配以1GB的内存和16GB的ROM。从配置上来看，该机最大特色便是5.7英寸的720P分辨率大屏幕。

火狐系统发布

Firefox OS的强项是在web端，也就说，想要用户认可的话，就必须打破本地应用与web应用之间的壁垒。目前基于web的开发者有[illegible]时日见证。

中兴：全球首款火狐手机

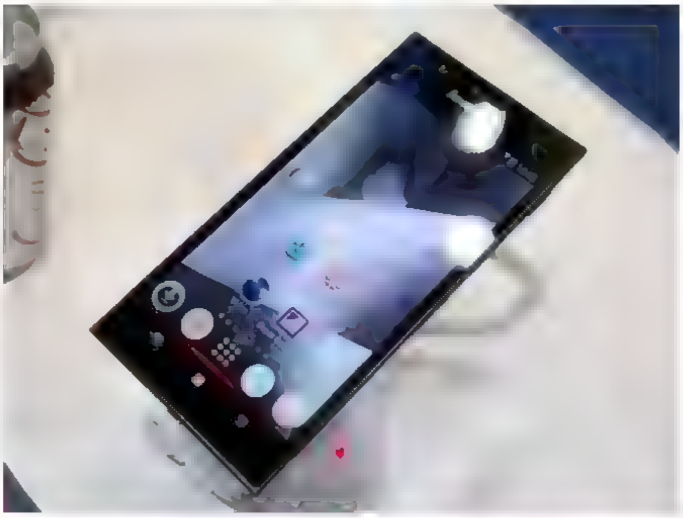
中兴25日晚在巴塞罗那发布首款采用Firefox系统的入门级智能[illegible]安电池，搭载一颗320万像素摄像头，支持1080p全高清摄像，支持[illegible]能机用户。

另外，来自法国的阿尔卡特公司也推出了搭载Firefox系统，此款手机定位入门。



联想K900：英特尔2GHz双核

联想K900最早是在CES 2013大会上亮相，首次采用英特尔的最新双核凌动处理器——Atom Z2580，主频高达2GHz，拥有英特尔拿手的多线程技术，支持双核四线程。此外其拥有纤薄的身躯，仅6.9mm的厚度，采用了不锈钢的合金和聚碳酸酯的一体化外壳。



华硕Padfone Infinity

华硕Padfone Infinity配置一个像素密度为441ppi的5英寸Super IPS LCD显示屏，显示效果很清晰，其一体式铝制机身非常地薄，机身厚度仅为0.25英寸。

Padfone Infinity运行高通Snapdragon 1.7Ghz处理器及最新Android 4.2操作系统，并且能够立即无缝切换至10.1寸平板基座，后置1300万像素的相机、支持2.0大光圈相机镜头，内置64GB的存储空间，但是其售价非常昂贵，高达1200美元。



中国移动：第三季推出自主品牌终端

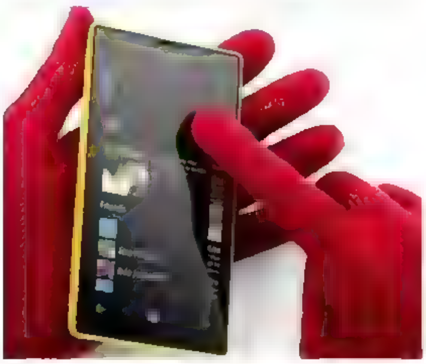
在开幕当日的主题演讲上，中移动董事长奚国华表示，到今年底，国内TD-LTE网络覆盖将超过100个城市、TD-LTE 终端采购量超过100万部，将为用户提供大流量、高速的业务体验。2013年，TD-LTE的产业化、商用化以及与LTE FDD的融合发展都将加快。

中移动今年计划销售TD-SCDMA终端1.2亿部，具备商用条件的TD-LTE终端也将在今年三季度前后推出。中国移动还将推出自主品牌的TD-SCDMA终端。

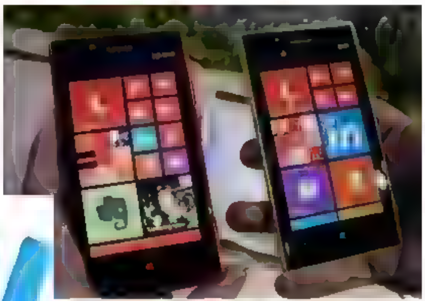
抢摊中低端市场

[illegible]会期间发布其高端旗舰手机。

诺基亚：Lumia系列



此次诺基亚发布的Lumia 520是一款4英寸的触摸屏手机，它是诺基亚发布的最便宜的一款Windows Phone 8智能手机，配置与Lumia 920旗舰级智能手机相同的数码相机镜头。Lumia 520包括五种颜色选择，预计起售价为185美元，将会支持美国地区的T-Mobile网络。



诺基亚Lumia 720可以为用户带来高端的相机体验，配置一个大型的f/1.9光圈和卡尔蔡司后置镜头，并且还前置一个高清的广角镜头。



诺基亚301是一款售价低廉的手机，它拥有一个快速的3.5G互联网连接，并支持诺基亚Xpress 浏览器预加载，数据效率可以提升90%。

LG：Optimus G Pro

LG在近日发布了新一代的旗舰机型LG Optimus G Pro，该款新机拥有5.5英寸全高清分辨率的屏幕和1.7GHz四核处理器的配置，电池容量达到3140mAh，将会运行Android 4.1.2系统。LG采用这个尺寸目的似乎也很明确，就是和三星Galaxy Note II抢夺市场。



宏基：Liquid Z2



宏基Liquid Z2是一款Android设备，配置一个300万像素的摄像头，1个1GHz单核MediaTek处理器，512MB RAM，是一款廉价的低端智能手机。它可以支持双SIM卡，但是它的3.5英寸LCD显示屏的分辨率相当低。

三星：大，还要更大！

Galaxy Note 8：8.0寸超大屏

MWC首日，三星发布了全球首款8英寸平板电脑GALAXY Note 8.0。GALAXY Note 8.0核心的革新性解决方案是效益功能，用以提升生活及工作效率，主要包括多窗口运作模式，可以在8英寸的便携屏幕中同时开启不同应用程序，轻松进行多任务处理而无需切换屏幕；新一代智能SPen也全面升级，更加便于使用；而高效的手写应用软件SNote同样被进一步强化，多种模板和生产力工具让用户轻松创建、编辑、管理和分享日常文档；三星的"阅读模式"（readingmode）技术不仅可以为用户提供最佳分辨率的阅读环境，还可以让用户一边尽情享受阅读乐趣，一边得以同步使用视频和语音电话功能。



还在为脸大而烦恼么？试试与Note 8一起上镜吧！8寸屏，显小脸必备。你，值得拥有！

这只是预告

MWC开幕当天，三星给媒体发放了其3月份的重要新品发布邀请[illegible]年的展会上，S4是否能为三星公司继续赢得这项殊荣呢？

后文还有S4发布会的详细介绍哦！

苹果：其实一直都在

苹果并没有出席本次世界大会。但严格意义上说，它其实一直都在。

过去的大型展会上，韩国科技网站Aving的摄影师们总是肩扛大炮般的摄影设备四处奔走。而今年的MWC移动通信世界大会上，大部分的时间里，他们已经卸下了一身包袱，使用图中所示的iPhone外设来摄录影像。



Aving摄影师们表示，在拍摄产品视频及照片时，他们都采用图中这样的最新iPhone摄影装备。这套装备由一个iPhone、一套Olloclip三合一外接镜头、一个LED打光板以及一副专用底座组成。据摄影师反映，这比传统的专业摄像机要容易使用。

HTC One发布会

两地同时进行发布会



北京时间2013年2月19日晚23:00点，HTC（宏达电）在美国纽约与英国伦敦两地，同时召开2013年的第一场新品发布会，其中伦敦将会是主会场。赶在西班牙巴塞罗纳MWC2013移动世界大会之前，正式发布了旗下全新旗舰机型HTC One（M7）。One拥有一块4.7英寸1080p屏幕，搭载骁龙600四核处理器。

最新界面Sense 5登场



HTC对HTC One进行了全新的设计，所以看起来更简洁也更具科技感。HTC One搭载最新的Sense 5界面，各种新闻、图片和好友信息将在被称为BlinkFeed的界面循环更新，看起来很像Flipboard。ESPN成为了HTC视频客户端的新合作伙伴，不过大陆行货应该是不会具备这一视频客户端的。HTC One将承载1400个内容提供商的信息，全新的HTC Sense确实和以往有不小差别，视觉上带来较强烈的矩阵感，有点Windows Phone 8的味道。

前置音箱



纽约发布会现场，HTC首席设计师Jonah Becker也登台进行产品的讲解。Becker认为HTC重新定义了智能手机，用户在主界面上可以任意添加或删除个性化的内容。前置扬声器被称为“BoomSound”，其作用是当用户在欣赏视频的时候，能够提供比以往手机更为震撼与临场感的音效体验。HTC One特有的SenseVoice技术不但可以有效降低外界杂音，而且可以自行调整扬声器音量以获取更好的通话音质。

Sense Tv功能

目前几乎已经灭绝的红外线功能也同样通过HTC One重返市场，HTC One也凭借红外线功能增添了遥控器的共用，这也就是HTC口中所说的“Sense TV”功能。借用Sense TV功能，用户还可以便捷地寻找自己喜爱的节目并遥控自家的电视机。



终极镜头，吸收更多的光源


前置摄像头同样支持广角拍摄

而在本次作为亮点的拍照功能方面，HTC One相比2012年的HTC One X也将带给用户更进一步的拍照体验。HTC在发布会中直言不讳的表示：“手机摄像头像素值越高，成像效果就会随之越来越好”是大错特错的谬论。


HTC One拍摄的照片（最上面）与其它照片对比

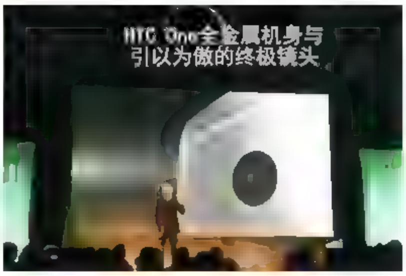
HTC已经不把注意力放在像素值上，而是转移到更深一层的精度上——Ultrapixel，这也就是我们标题中所说的“终极镜头”。Ultrapixel是HTC的全新技术，旨在强调回归使用更轻量化、更原始的感光元件，这样能够换来更好的弱光成像质量，吸收多达300%的更多的光源，在暗光环境下有优秀的拍照表现。虽然One只有400万像素，但HTC称其成像质量超越所有800w像素、甚至更高像素值摄像头的手机。

独家的Zoe功能



HTC自家的Zoe功能，看起来与黑莓BlackBerry 10的Story Maker很类似，只不过HTC One是全自动的。用户可以用相片和视频制作成短片，并且手机会自动为短片添加滤镜、音乐和特效。相机会在用户按下快门之前1秒先连续抓取5张照片，再用3秒来抓取15张照片，之后用这20张照片来组成一个定格动画。借助Zoe功能，用户还可以从一组照片中挑选出他们认为最佳的一张出来。

全铝制机身


HTC One全金属机身与引以为傲的终极镜头

HTC One采用全金属机身，在UI方面也进行了明显改善。HTC希望通过对Sense UI的革新，重新唤醒用户对于HTC手机的喜爱，毕竟Sense UI是HTC区别于竞争对手的最大差异化特色。

手机天线被做到金属里面，同时令HTC自豪的是，纵然HTC One大胆使用金属天线，但绝不会出现iPhone 4、iPhone4S的天线门事件。HTC One在机身上使用了名为zero-gap construction的技术，可以实现零缝隙结构，不像iPhone 5机身中铝金属与塑料、玻璃各自独立，而是找到金属与天线之间的平衡点。

国内4月10日上市

而关于产品的上市日期，HTC官方表示HTC One将于3月15日通过网[illegible]国的[illegible]中国电信、以及开放渠道裸机四种选择，但行货售价想必不便宜。

三星GALAXY S4发布会

美国东部时间2013年3月14日下午19:00，三星在纽约的时代广场发布了GALAXY S系列的全新旗舰级产品——GALAXY S4。这款避开MWC后发布的新机型，却在发布的前一天，就由中国大陆流出其工程机图片并被公布到网络中。撇开对三星公司保密能力的质疑，仅手机本身而言，作为三星2013年度最重头的旗舰产品之一，GALAXY S4依然带给人们太多惊喜。

八核机：不以外形论英雄

三星GALAXY S4的屏幕增大到了5英寸，分辨率也提升到了1080p（1920×1080）分辨率的水平，配备了三星在CES2013上发布的八核处理器——Exynos 5410，主频为1.6GHz，还拥有2GB的RAM+16GB的ROM，运行最新的Android 4.2.2系统。

三星GALAXY S4在外型上和SⅢ非常相似，虽然依然采用的是三星一万年不变的塑料材质机身，但是却做了一定的花纹处理，并且在同为塑料材质的边框上做了模仿金属材质的图层，而后盖依然是采用柔软的塑料材质，柔软度依然保持着SⅢ时的水平。

据说三星内部人士已经确认过了，Galaxy S4原型机有多个版本，但最后亮相的这个是最廉价的。大家见到的的这个Galaxy S4是聚碳酸酯+Super AMOLED（Pentile排列方式）版本，当然该机还有更好的版本，如塑料/铝合金机身材质+PHOLED技术屏幕（RGB排列方式的）。甚至还有全金属版本的GS4，不过它很早就被淘汰。

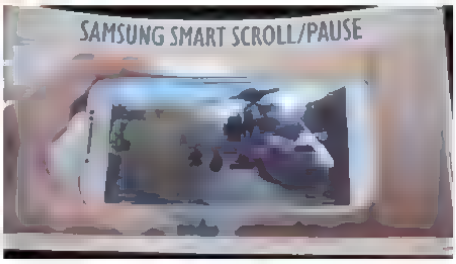


眼球滚动翻页功能Smart scroll

这个功能早前已经被国外媒体曝光过，实现的原理是通过手机的前置摄像头来扫描用户眼球的动作，从而来实现在用户浏览网页等页面时自动滚动的功能，这个功能和早前SⅢ上的Smart Stay功能原理相似，可以看做是升级版的Smart Stay。

这项功能听起来很炫，但实际使用下来的效果却并不理想。即使用户不希望用户滚动时，它也极有可能会自动滚动向上或向下。如果这项功能能够正常工作还行，但更多的情况是，开启这项功能之后，你会被它时不时失灵的问题弄得焦头烂额。

智能暂停Smart Pause



这项功能也同样非常夺人眼球。该功能同样基于手机前置摄像头的扫描眼球功能，在用户观看视频时出现偏转头部时，手机将自动暂停视频播放。很有好莱坞科幻大片的感觉不是吗？不过其精准度也同样令人担忧。看来未来科技离我们的生活仍有一段距离，好在我们已经知道有一大批科技人员正在为此不懈努力中。

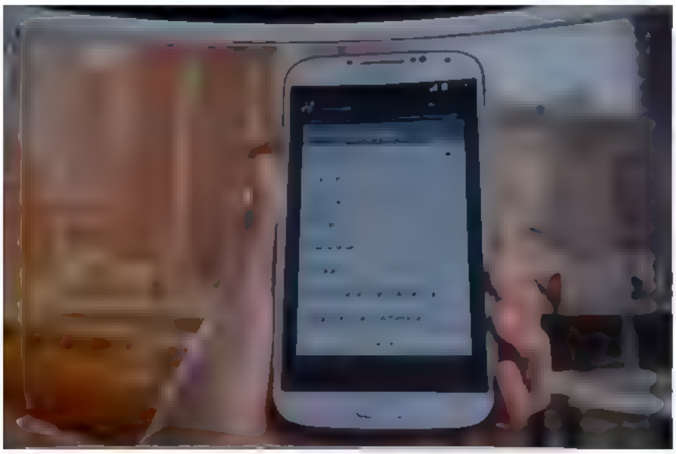
悬窗预览AirView

三星将 Galaxy Note Ⅱ的悬浮技术借用到了Galaxy S4上，使得用户只需将手指接近屏幕，不需要触摸屏幕就可以被手机感知。你可以将手指悬浮在图片库应用上，查看图片的预览图，或者在浏览器中使用悬浮触控放大某些文字。与Note Ⅱ类似，你可以使用手势在浏览器标签中切换，或者在听歌的时候跳到下一首。

但是此功能的智能性仍有待提高，如果在你不希望时却被错误识别意图而打开某个功能，反而会给人带来更多的困扰。

语音文本转换支持中文

三星GALAXY S4上还增加了一个S Translator的功能，通过该功能可以将文本转化为语音，还可以将语音转化为文字。另外，提供语音到语音的翻译功能，而且与邮件、应用和三星的ChatOn服务相整合。该应用目前支持9种语言版本，这次首先支持中文。



软件更值得关注




发布会上表演了不少产品相关的短剧

三星的副总裁Nick DiCarlo接受媒体采访时表示，Galaxy S4带来的新功能并非通过硬件来实现。言下之意，三星将S4的重点放在了软件之上，也难怪其硬件最终选择了令所有粉丝失望的老土造型。

在S4的配件中，最吸引人的莫过于Flip over。这款配件能够自动点亮显示屏，向用户展示来电、短信和日期，从而让用户无需打开手机就获得信息。

另外，S Health应用也配备了不少配件。其中包括S Band腕带，它可以记录用户行走的步数，监测睡眠质量等。这款腕带还可以通过无线网络与S Health应用同步数据。其他可选配件还包括可以与手机相连接的体重秤和心率检测器。

2013风云际会
《剑影聊斋》暴力出击

《剑影聊斋》2013年度重量级杀戮盛宴即将引爆，将为广大玩家带来绝对另类的全新战斗体验！18场BOSS战、200种怪物、1300个关卡副本、太古战场、上古奇境等精彩游戏内容缤纷呈现，风云际会，人鬼仙三界到底谁能问鼎称王，一场万众瞩目的旷世大战即将拉开帷幕！作为《剑影聊斋》核心玩法之一的帮派系统，在第二次封测中大放异彩，在即将展开的新一轮测试中，相信也会给大家带来新的惊喜！



诺基亚智能手表

穿戴式设备近来成为科技界的一个热门话题，苹果智能手表iWatch尤其令人期待。或许是为了追随这种潮流，设计师默罕默德·迈赫迪·阿兹米（Mohammad Mahdi Azimi）也为我们献上了诺基亚智能手表Lumia Watch的概念设计。

诺基亚Lumia Watch支持Windows操作系统，正方形触摸屏酷似苹果iPod Nano，可以将人体和手机轻松地联系起来。这款穿戴式设备内置大量热门应用，配备GPS、高度计、压力计、热量计等先进仪器，还支持4G LTE。同时，它还具有防水功能，轻松实现与诺基亚Lumia 1000等智能手机的同步操作。借助于Lumia Watch，用户可以在钟表和手机之间分享音乐及健身数据等，还能在Facebook等社交媒体平台，与亲朋好友互动。



LOL的正式官方应用在iOS上线

2013年农历新年伊始，倍受关注的iOS客户端《英雄联盟视频》顺利通过了苹果的官方审核，正式和用户们见面了。此类型应用开辟了手机App内容先河，是国内首家以游戏视频推送为主的内容平台。本款应用以国内热门游戏《英雄联盟》周边视频为主，集结了国内外精彩赛事、坑爹集锦、团战系列、著名电竞节目外，还有国外大神选手的采访视频以及《英雄联盟》美服官方相关视频等。

在功能上，这款应用目前支持iPhone4、4s、iPhone5相关设备。其大小为3.9M。下载后可在Wifi或者3G网络下观看视频。此外还有视频缓冲的功能以及最近浏览历史，缓冲后即可支持离线观看。





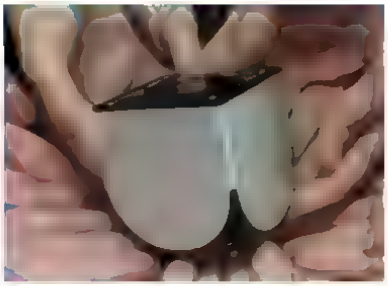
LOL-英雄联盟视频

容量 5.5 MB　平台 ios5.0+

价格：免费

类型 竞技对战

基于Android的
游戏主机OUYA敲定发售日期



Ouya是基于Android 4.0系统的开源游戏主机系统，外观看起来像一个漂亮的小盒子，配备精致的游戏手柄。硬件方面，OUYA内置Tegra3四核处理器，1GB内存，8GB闪存，1080p高清输出，802.11 b/g/n Wi-Fi，蓝牙4.0以及一个USB接口。

OUYA绝对是Kickstarter平台上的明星项目，一经上线融资之后就引起了投资者的广泛兴趣。现在，这款OUYA终于正式敲定发售日期了！亚马逊，百思买，GameStop和Target等零售商巨头将会今年六月份到货发售，OUYA官方网站前期的订单也会在今年四月份的时候开始发货。

在售价方面这款基于Android的家庭游戏主机实体店的售价为$100，而手柄的售价为$50。



人气动漫改编新作大搜索

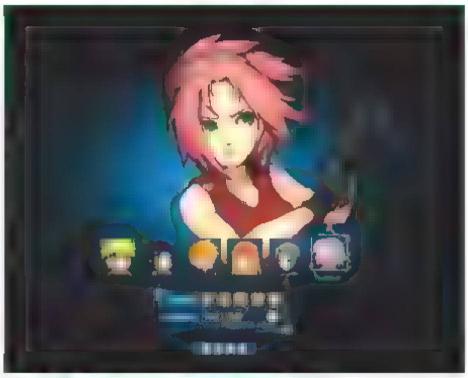
■编 小P羊 ■美 glass

喜欢动漫的朋友想必都知道，如今有越来越多的人气动漫被改编为网页游戏。除了广受欢迎的少年漫画《火影忍者》和《海贼王》之外，在御宅族中人气颇高的《魔法少女小圆》以及《恋姬无双》也在最近被先后搬上了网页游戏平台，而促成人气动漫页游化的制作团队里，甚至还有21世纪福克斯公司这样的电影业巨头（虽然其开发的《恶搞之家OL》已经停服了），本期就让我们看看最新的五款人气动漫改编之作。

小小忍者2

游戏类型 角色扮演 游戏公司 骏梦游戏 官方网站 x2.haohaowan.com

《火影忍者》称得上是最受游戏制作者们青睐的一个改编题材，P羊数得上来的关于这个漫画的改编之作就有四个，包括《火影忍者竞技场（Naruto Arena）》、《小小忍者》以及《火影世界》，而由骏梦游戏推出的《小小忍者2》则是火影题材的最新一作。



人物创建时可选火影或死神人物

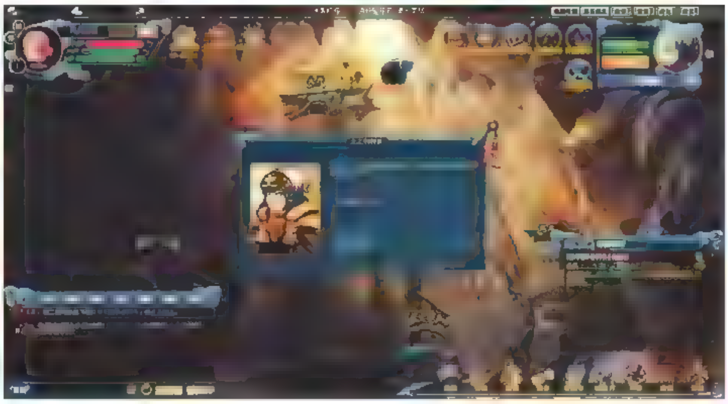
画面效果再次升级

在《小小忍者2》中，邪恶武士头领再次向天使之城发动攻击，察觉到各种不祥征兆的忍者大师只得委派五大长老调查此事。然而前赴荆棘林查探情报的所有忍者和武士都一去不复返，玩家作为忍者村中为数不多的“小忍者”和“小武士”，成为了能够完成危险任务的最后人选。

在故事剧情方面，《小小忍者2》同前作相比虽然没有什么拍案惊奇的设定，但本作的游戏画面和玩法较之前作有了比较高的提升。

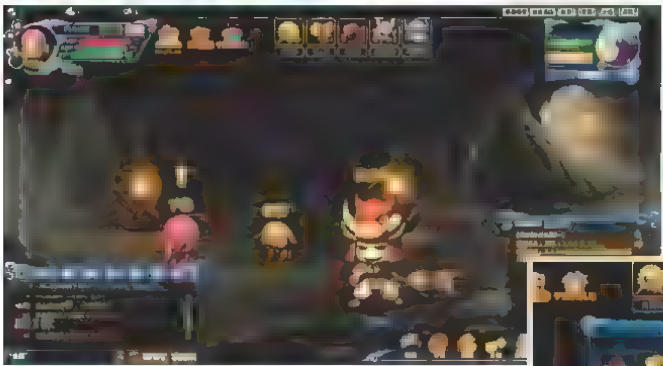


战斗中的各式忍术都有特效动画



初次来到土之村

玩过《小小忍者》的朋友，想必对这款游戏的画面还留有深刻的印象。《小小忍者2》同样为玩家们带来了细腻的人物“立绘”和精美的游戏场景画面。而为了在画面上有更佳的表现力，该作还将自己的Dream引擎升级至2.0版本，这一修改也让动漫原作中的各类经典技能在游戏里有更震撼的表现。



寻找村外的下忍

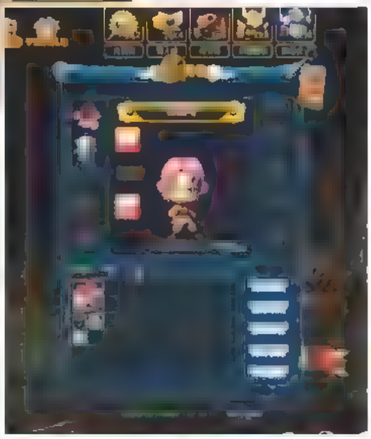
原著剧情融入游戏玩法

在玩法方面，《小小忍者2》带来了血继限界家族传承、斩魂刀、忍界大战以及信用消费等玩法内容。

血继限界 在漫画原著中，血继限界代表着不同忍者家族的天赋异能。像是宇智波家族的写轮眼、日向家族的白眼、秋道家族的倍化术等等都是家族与生俱来的能力。在《小小忍者2》中，血继限界则和游戏中的家族息息相关，玩家可以在游戏中建立如千手、宇智波、猿飞等这样声名显赫的家族！

斩魂之刃 虽然名为“斩魂之刃”，其实这一设定源自动漫作品《死神》里的“斩魄刀”。据悉，斩魂刀会与玩家一路相随，成为玩家最大的杀手锏！

忍者大战 由“面具男”阿飞发起的第四次忍界大战，是《火影忍者》里最扣人心弦的战事，而游戏中的忍者大战也将包含阵营战的概念，玩家可以选择加入偏执“救世”观念的晓组织或向往和平的忍者联盟，用武力来决定忍者世界的未来。



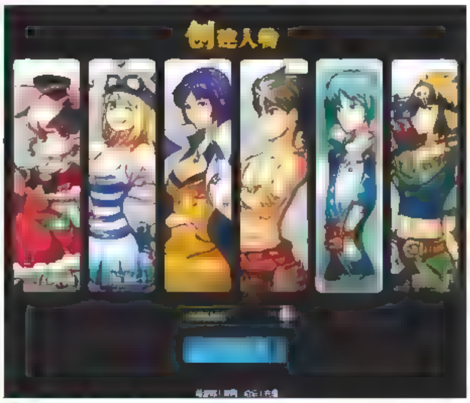
角色装备和背包设置在同一界面

点评 除了上面提到的内容外，《小小忍者2》也继承了前作中的“换装”系统，你可以通过换装改变人物的属性、技能和装备，而包含火遁、水遁、土遁等十大类的忍术体系，也有很多搭配玩法，这使得游戏里的自动战斗不至于太过枯燥。话又说回来，《小小忍者2》还是有一些值得改进的地方，譬如，游戏的自由度还是稍微低了一些，这跟宣传所说的“高自由度的世界”不太一样，另外，虽然游戏的“立绘”很不错，但是道具栏的物品图标，角色的3D头像就有点糙了，但不管怎么说，本作和其他火影游戏相比，确实有过人之处。

热血海贼王

游戏类型 角色扮演 | 游戏公司 最游戏 | 官方网站 hzw.zuiyouxi.com

《海贼王》中，各路英雄进入“伟大航道”，寻找罗杰船长留下的世界第一宝藏“ONE PIECE”的故事，吊足了漫画迷们的胃口，而根据这一题材改编的网页游戏相信也有不少，譬如，网页游戏栏目早期介绍过的《小小海贼王》便是一作，而这一次我们要介绍的则是由最游戏公司开发并运营的《热血海贼王》。



创建角色时可选6个职业

游戏充满燃元素

作为一款横版RPG游戏，《热血海贼王》的初期玩法和热门网页游戏《神仙道》相似，都是在横版卷轴中领取任务，随后进入相应的闯关副本沿途击败每个喽啰和关底BOSS来达成一系列战斗或收集任务。和同类动漫改编游戏相比，这款游戏拥有非常出色的人物“立绘”，甚至在系统控制的战斗中，都会在人物使用绝招时出现角色的特写画面，这使得整款游戏给人充满“燃”的感觉。


任务均在主城领取

在职业方面，《热血海贼王》目前开放了六大可选角色，包括：召唤师、航海士、剑士、战士、音乐家以及狙击手。通过选择不同的角色，你可以用截然不同的攻击方式来打击敌人。同时，该作也拥有阵形和伙伴的概念，玩家需要不断地强化主角和伙伴们的装备以及属性，并选择合适的作战阵形才能获得战斗的最终胜利。

提到属性，这里也特别介绍下在本作中影响人物的三种基本数值：力量、敏捷、智力。在《热血海贼王》中，力量属性影响到角色的物理攻击和物理防御力；敏捷影响到角色的必杀攻击和必杀防御力（相当于《神仙道》里的绝技攻击）；而智力，顾名思义，影响的则是角色的魔法攻击和魔法防御力。由于不同职业的主角和伙伴们拥有不同的战斗天赋，为此在属性的培养上也有不同的侧重点。

功能齐全的主船系统

当角色达到一定等级后，你就可以接触到《热血海贼王》的另一个趣味玩法——主船系统了。原著中，路飞等人不止拥有过一条船只，正是船只的不断升级，才使他们得以在伟大航道上不断地冒险成长。所以游戏中的主船，同样能随着主角以及伙伴的不断升级来进行改造，而改造后的主船将会给海贼们带来更大的好处。一开始，玩家拥有的是六个舱室的“回音海豚号”，而随着游戏进行，你将获得舱室更多功能更全的“樱花独角兽号”。据悉，原著中最出名的“黄金梅利号”以及“桑尼号”今后也有望出现在游戏内。这里，也特别介绍下船只不同舱室的作用。

船长室 可以下达出航命令，或在此调教下属，以此获得贝里、声望、金币、阅历等奖励。

水手室 升级水手室可以提高出航时获取的贝里。

厨房 可以制作高价料理，升级厨房可以提高料理卖出的收益和厨艺等级的上限。

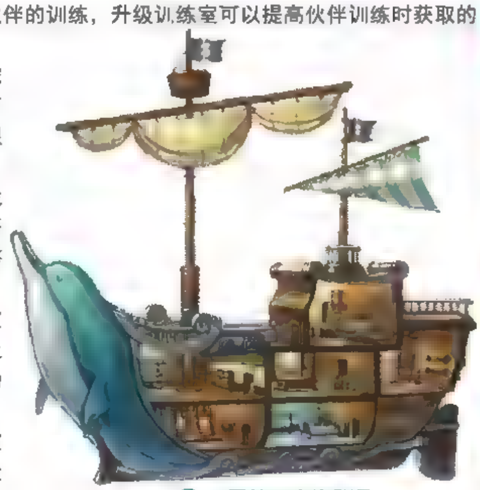
训练室 可以进行伙伴的训练，升级训练室可以提高伙伴训练时获取的经验。

宠物室 可以进行宠物训练，升级宠物室可以提升宠物的等级上限以及宠物的携带数量。

研究院 用以升级战斗科技和装备，升级研究院可以提升科技的等级上限。

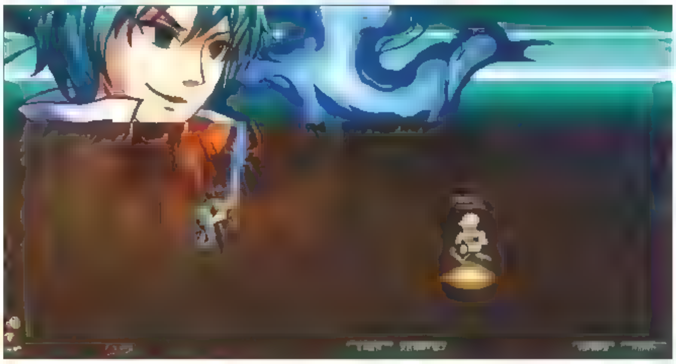
医疗室 升级医疗室可以提高角色体力值上限并减少战斗后的体力损失。

藏金室 升级藏金室可以提高出航时获得金币的几率。


可爱的回音海豚号



副本地图中有关底BOSS咨询


出现了！看我的绝招

点评 在目前各类网页游戏中，《热血海贼王》是唯一一款周开服数可以跻身开服榜前十的动漫改编作品，由此也可以看出这款游戏的功力了。P羊认为，出色的游戏美术设计，简单易上手的玩法和可供玩家后续挖掘的创新元素是该作的成功秘诀。

恋姬梦想

游戏类型 战争策略 游戏公司 游戏橘子 官方网站 www.web-kk.com.hk



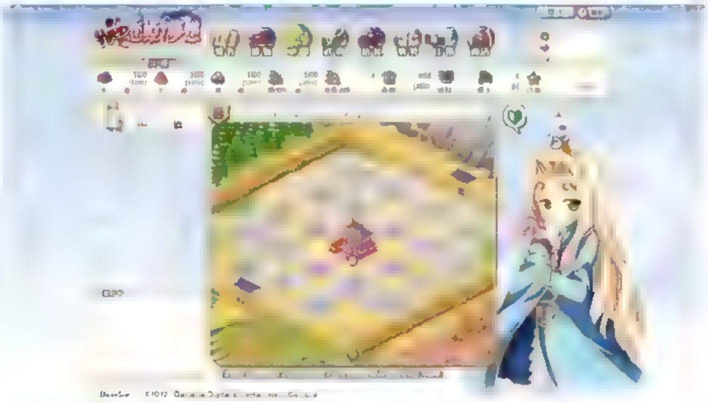
诸葛亮果然不会是初始军师

提到《恋姬无双》，相信广大动漫迷们一定对这部作品将三国名将的名字套用到美少女身上的做法存有保留意见。不管女版关羽、女版张飞多么令人难以接受，《恋姬无双》确实是一款高人气动漫作品（没办法，谁让动画里有那么多令人喷鼻血的美好画面呢？）。而下面要介绍的《恋姬梦想》便是根据这部人气动漫改编的网页游戏。

作为日本游戏橘子开发的一款战争策略游戏，玩家在游戏中可以同46名少女武将携手统一三国。身为村庄领导者的你，还要同少女武将们一起发展村庄、使领土逐步扩大。这里要特别注意村庄据点的建立问题，你可以选择将自己的据点建立在靠近战线的位置，这样的好处是可以获得较多的初始资金，但同时也更容易被卷入三国大战中，而选择在大后方建立据点则比较安全，当然，初始资金也相对较少。



这个看似很傲娇的妹子是曹操



领地内政界面



周边地图看起来像开心农场

提到本作的核心内容，自然非武将莫属。事实上，玩家一进入游戏就要先选择一位美少女作为自己的初始武将，要注意的是，该作的每个武将都有自己所擅长的兵种，譬如公孙赞擅长带领步兵、黄忠则是弓兵等。另外，这款游戏的发展重点除了武将以外，还有供武将配备的各式装备，而主城建设反倒是一个辅助玩法。

点评 对于广大御宅族们而言，《恋姬梦想》的一大卖点无疑是高度还原动漫角色的NPC造型，每个NPC角色不仅有出色的表情变化，甚至还有与其性格相符的“吐槽”。值得一提的是，该作的平衡性也做得不错，建筑之间的关联度与等级都有非常周到的设定，并不是只要有资源有钱就可以无限发展。唯一的遗憾就是游戏中的战斗玩法显得较为单薄，只草草地给了点文字说明来让你了解战况。

魔法少女小圆OL

游戏类型 角色扮演 游戏公司 Strategy & Partners 官方网站 mm.my-gg.com

去年年初，日本Strategy & Partners公司公布了《魔法少女小圆》页游化的计划，当时仅透露了《魔法少女小圆Online》中会有鹿目圆和其他魔法少女登场的信息。就在最近，《魔法少女小圆Online》启动了二次封测，而游戏的一些新动向也随之展现在大家的面前。



原著中的角色不时来点吐槽

《魔法少女小圆OL》的主要玩法是角色养成，玩家可以通过一系列剧情副本来



保佑骰子给个好点数啊!



可以自由移动了!

结识其他魔法少女，并与另外5名魔法少女组成魔法战斗队，共同完成神奇的魔法任务。该作的副本关卡颇有点大富翁的味道，你需要通过掷骰子走格子的方式在关卡中前进，并沿途与魔物战斗或拾获奖励。顺便一提，该作的武器、装备以及技能均以卡牌形式体现，抽到或强化出稀有卡牌的成就感不言而喻!

作为漫画原著的正统改编之作，《魔法少女小圆Online》里的游戏角色均以2D Q版的形式呈现。虽然造型Q版化了，但角色本身具有的气质与性格并没有改变。同时，该作的玩家角色DIY选项也有很高的自由度，玩家甚至可以把自己塑造成为凉宫春日、夏娜等经典动漫人物。另外，游戏的服装功能也很完善，你可以通过在游戏中获得的服装来改变形象，展现自己的个性一面。

点评 总的来说，《魔法少女小圆Online》就是一款围绕着角色养成、抽牌收集和纸娃娃系统所做的游戏，而尊重剧情的设定，以及可供玩家决定剧情走向的分支选项，相信会深得原著爱好者们的青睐。



S级卡牌入手

CONQUERx2

游戏类型 **战争策略**
游戏公司 OnNet
官方网站 cx2.gamescampus.co.jp

去年年底，由韩国NANO INTERACTIVE公司研发的网页游戏《CONQUERx2》在日本正式推出。这款游戏的最大卖点便是特别导入《暴力宇宙海贼》里的动画人物，同时，游戏还诚邀到“加藤茉莉香”与“米莎”的声优来为游戏进行基础解说。这样诚意满满的举动，自然吸引了广大“迷你裙宇宙海贼”的粉丝们。

在《CONQUERx2》的游戏世界里，玩家将以行星领导人的身份对所属行星进行各项发展。你可以通过发展资金和资源来强化作战能力，可以对敌人行星实施侵略计划来扩大自己的势力版图。

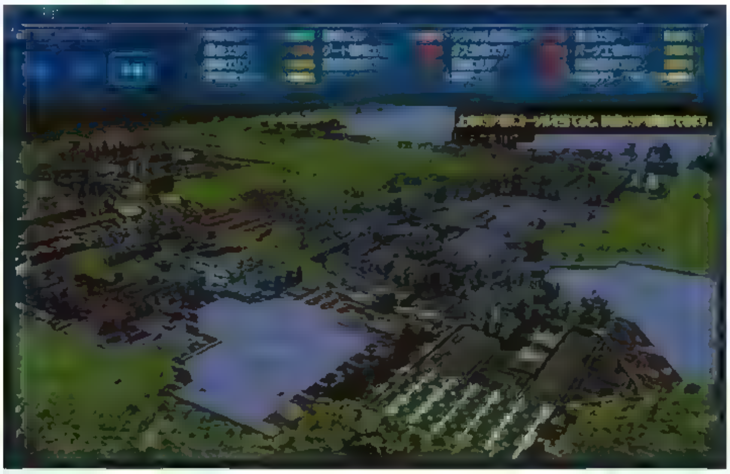
和出名的太空战争策略游戏《Ogame》相似，本作的主要玩法包括：建设、生产、贸易、研究以及谍报，你可以通过采集、交易等途径获得的资源来建造各类生产建筑，再通过生产建筑制造出卫星、防御设备来抵御敌方攻击，而游戏里的科研设施则主要用来提升船舰的攻击或防御力。值得一提的是，游戏中还包含一个谍报系统，玩家通过谍报系统可以侦测其他行星，随后决定是否对敌人施加扰乱、伪装攻击或破坏其防御建筑。



选择你的舰船副官



乱入游戏的迷你裙海贼





防御设施——激光炮塔

据点管理界面

就在最近，CONQUERx2正式实装了《暴力宇宙海贼》黎明编的探索任务。这一任务线将由5个故事任务组成，玩家如按指示完成全部剧情内容，会获得独特的“友谊之证”称号与资源奖励。从中不难看出，游戏或许会导入更多的动漫剧情玩法。

点评 《CONQUERx2》是P羊接触到的首款将战争策略游戏（太空题材）同动漫结合的作品，虽然目前游戏中有关动漫原著的剧情任务还不太多，整体玩法和《Ogame》相比也差别不大，但是游戏中的一些细腻设定还是值得称道的，譬如你占领其他星球，就要先花钱修复之前因为战争造成的破坏，还要花钱建立这一星球和据点星球的航线。但或许正因为游戏设定过细，而且游戏中的战争色彩过于浓重，使得这款游戏显得不怎么休闲。



阿尔比恩OL

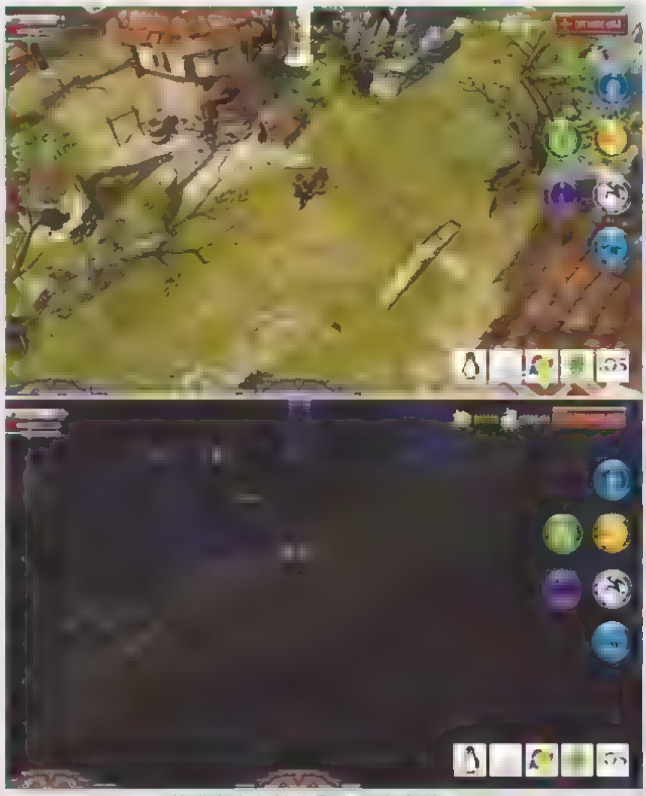
横跨五大平台的沙盘世界

游戏类型 战争策略
官方网站 albiononline.com
关键字 战争策略、沙盒、社交、高自由度
运营公司 Sandbox Interactive
开发公司 Sandbox Interactive
目前状况 封测

编 小P羊
美 grass

什么是沙盒?

提到沙盒（sandbox），这类游戏算得上是模拟游戏中的一个奇特分支。在P羊看来，构成这类游戏的要素有三点：一个开放的世界、庞大的创造项目、随兴的玩法。沙盒游戏中最典型的作品包括《我的世界（Minecraft）》、《矮人村庄（Gnomoria）》，在这些游戏中，你可以建造自己的城堡；可以挖矿井；可以打猎杀怪或者啥也不干到处闲逛，而在网页游戏中，你却很难找到一个鲜明的例子，或许你会想到育碧推出的《工人物语》网页版，但这款游戏一开始就限制了你的探索空间，为此也谈不上什么“开放世界”。就在最近，一款名为《阿尔比恩OL（Albion Online）》的作品横空出世，开发本作的德国公司恰巧就叫sandbox，值得一提的是，该作还横跨了Mac、ios、windows、Linux、安卓等多个平台。本期，就让我们看看这款定义为“沙盒”的页游新作。


游戏有出色的光影和昼夜交替画面

昼夜交替的3D世界

如今，网页游戏的开发技术日趋成熟。过去你看到一款3D页游会感到无比的惊讶，现在则要淡定多了。不过能开发出3D页游，依然对游戏团队的实力有很高的要求，而这恰恰就是《阿尔比恩OL》给人留下深刻印象的第一点。透过官方所公布的游戏画面，可以注意到游戏有出众的3D光影特效，粗看起来居然达到了《火炬之光》的程度，更令人赞叹的是，游戏中还拥有日夜交替的画面效果。这在同类网页游戏中决不多见。

游戏强调自由公平的玩法

在游戏特色方面，开发团队在其官方网页用了极其简短的几句话描述了该作的特色内容。包括：玩家控制经济、PVP和自由搜刮、纯免费、独特的性格定制、跨平台的联动世界、领土控制这五个方面。从中不难窥出游戏的一些设计理念和玩法特色。


玩家控制经济 [illegible]行建造[illegible]生产建筑租给其他公会。


PVP和自由搜刮 [illegible]否PK他人也由玩家来决定。

在击败他人后，你可以搜刮人家的装备，换句话说，一旦你在游戏中死亡，也有可能失去任何东西。

纯免费 游戏运营团队不会向玩家出售任何物品，你们就把我们当成游戏里的中央银行好了，我们也就负责货币的兑换业务。要注意的是，这个游戏里的道具和资源可以从其他玩家手上购买，即便你不花一毛钱也能获得你想要的所有物品或服务。换句话说，想靠砸钱来变成“高富帅”，那也是不可能的。



独特的性格定制 《阿尔比恩OL》里没有职业设定，你想当什么职业就穿什么装备，要玩“混搭”也没人拦你。想要手持剑盾，当个魔法骑士么？没有问题！



跨平台的联动世界 不管你是通过Mac、ios、windows、Linux还是安卓进入游戏，你和其他玩家都身处于同一个世界中。端着咖啡玩平板的朋友照样能在游戏里找到自己那个正用电脑玩《阿尔比恩OL》的伙计。



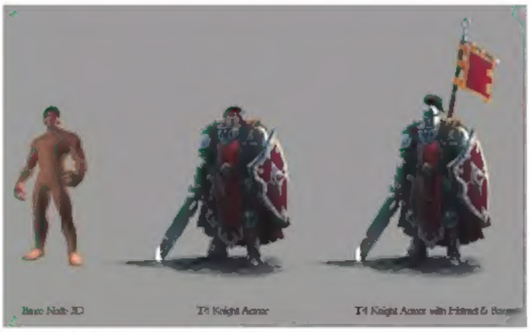
领土控制 硬要说游戏的核心玩法的话，那就是争夺领土以及守护领土了。当然，试图征服或占有别的领土要付出不菲的代价，包括：你得花费更多的资源来建立村落，你还得守卫村庄，使其免受恶魔和野生动物的侵害。



击败夜晚出没的恶魔，保护村子！

游戏决不妥协的内容

之前有提到能做出3D页游的公司必然有它的本事，但令人诧异的是，Sandbox Interactive实际上是一个很小的独立游戏团队，制作者甚至直言公司并不怎么富裕，单纯就想做个好游戏而已，并期望通过本作向《网络创世纪（Ultima Online）》致敬。令人感动的是，开发者们特别郑重地在网站上写下了《阿尔比恩OL》决不妥协的几点内容，包括：他们不希望游戏变成一人称王称霸的世界；他们不允许游戏变成一个砸钱就能赢的世界；此外，《阿尔比恩OL》也绝不会变成一个PVE游戏。



本作也有纸娃娃体系

关于这五大特色，概括而言就是《阿尔比恩OL》会提供一个自由、公平且免费的游戏世界。而除了上面所提到的这五大点以外，有消息称这款游戏的昼夜变化并不是白天转黑夜，黑夜转白天那么简单，而是会有攻击型生物（譬如：恶魔）在夜晚生成来对你发动攻击！从这些设定来看，《阿尔比恩OL》和备受沙盘爱好者们的欢迎的Minecraft倒有7分相似之处，毕竟Minecraft里的僵尸、骷髅、“苦力爬”也只在夜晚出现，就不知道这款游戏里面会不会也有红石电路以及活塞机关的设定了。



这是星陨石！可以采集么？

P羊私下认为，相对于那些大公司玩笑一般的“无外挂”、“真免费”的噱头，Sandbox Interactive的许诺显得格外有诚意，虽然不确定这款游戏未来会不会大获成功，但这款游戏绝对值得关注。



霸途 操作群豪打天下

编：小P宰 美：grass

游戏类型	战争策略
官方网站	batu.sanguowar.com
关键字	即时策略、武将养成、武器神祭
运营公司	上海秀酷
开发公司	上海秀酷
目前状况	公测

对于喜欢战争策略游戏的朋友们而言，大部分以此为题材的页游都有一个缺点，那就是打得很不过瘾，差一点的游戏干脆就丢你个文字战报，好一点的游戏也往往将玩家的兵种限制在一个一个格子里，而这次要介绍的《霸图》却带来了一种新玩法，游戏像《星际争霸》一样，采用了即时策略模式。

战场操作感十足

由上海秀酷推出的《霸途》，是一款以三国为背景的游戏，该作通过穿越小说的形式，将故事剧情贯穿在整个游戏过程中。在游戏的核心玩法上，本作所突出的是即时策略的打法和角色职业的养成，在战场上，你需要通过鼠标左键进行部队的选中、移动以及攻击命令的下达，这就意味着，你可以通过巧妙的操作，优化部队的攻防能力。



本作的剧情对白极多



战斗中要时常用鼠标下达命令

值得一提的是，这款游戏的场景并非一张平板原画那么简单，画面中出现的山峦只能绕开，所以在用兵的时候要注意狭隘的山口。



根据战斗的攻防表现给予奖励



剧情地图中能看到其他玩家

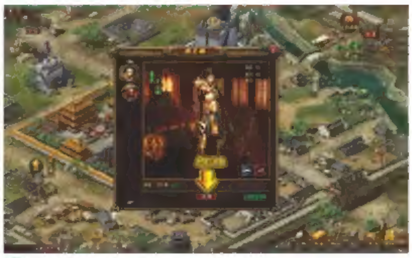
用美酒招揽手下

在角色养成方面，《霸途》则拥有极为有趣的神兵和将星系统。游戏中，玩家可以通过战场、采玉洞小游戏所得到的勾玉来对武器进行神祭，随着武器的不断升阶，英雄角色将解锁一系列主动和被动技能。而将星系统则同游戏主城内的将星楼有关，玩家可以通过祭酒的玩法将云集在将星楼里的三国猛将招揽到自己麾下。

三国时期的猛将会根据主角等级以及副本进程逐步出现在将星楼中。越高级的武将需要的美酒越多，而美酒可以通过行酒令的小游戏获得。要注意的是，每个玩家最高可携带五名武将上阵战斗(包括主角)，而你可拥有的最大武将数量为9个。



用勾玉祭奠武器



袁术居然只值10瓶竹叶青！

据点建设不是重点

提到战争策略游戏，可能你会想到另一个重要玩法——据点建设。然而在《霸途》中，这一玩法几乎成了辅助。这款游戏并没有什么资源的概念，也不存在各种资源田，出现在据点内的建筑以辅助提升武将的攻防能力为主。譬如用以制造装备的铁匠铺，用来提升武将属性的军机处等等。这也意味着《霸途》中的攻城掠地会以独特的方式进行。



部分据点建筑能进行升级

除了上面介绍的这些内容外，这款游戏还有夜袭董卓、粮仓等类似副本的玩法，以及丰富的武将培养设定。总的来说，游戏给人耳目一新的感觉，但这款游戏也有一个很致命的缺点，那就是出现在整个游戏里的角色立绘居然照搬了光荣公司的《三国志》系列，连一点改动都没有，这样也可以？



龙狼三国

让我们强势穿越三国

游戏类型	角色扮演
运营公司	游戏风云
开发公司	杭州亚瑟
官方网站	llsg.gamefy.cn
目前状况	公测
关键字	角色扮演、排兵布阵、强化武器、穿越

编：小P羊
美：grass

“三国+穿越”称得上是网页游戏里最俗套，但也最受玩家欢迎的一个题材。而本期要介绍的，由游戏风云代理运营的《龙狼三国》便是一款三国穿越游戏。这里要特别说明的是，《龙狼三国》可不是“天马行空”的乱穿游戏，而是根据热门漫画《龙狼传》改编而来。该作采用了2D横版的画面设计，玩家将以穿越者的身份进入三国时代，重新改写三国的历史。



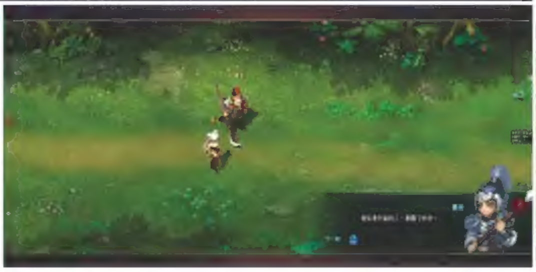
一开始有四类角色可选

司马懿成为幕后黑手

《龙狼三国》的故事开端以玩家所搭乘的客机遭遇金龙相撞而开启。当你被命运的巨轮牵引入三国时代后，会发现自己莫名其妙地加入了刘备军，而三国乱世也因为你的到来增加了新的变数。在剧情方面，这款游戏有非常细腻的设定，无论是一开始的穿越序幕，还是随后的任务战役，都有丰富的特写动画和对白内容。有意思的是，本作中的司马懿居然被邪恶力量凝聚的妖魔所掌控，要想终结三国乱世只有靠玩家来“过关斩将”了。



客机突然遭遇金龙袭击



“小兵甲”也有台词！

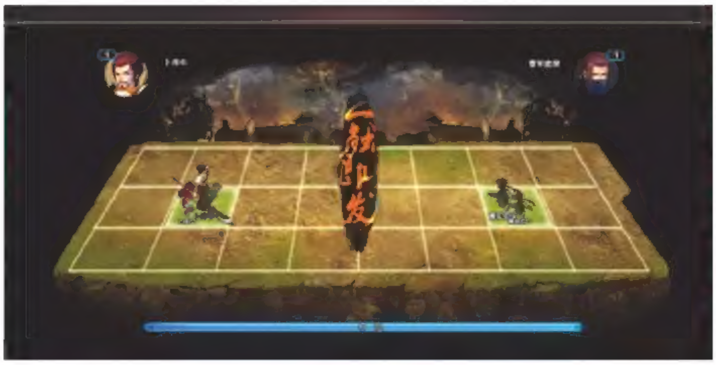
热闹非凡的战争场面

作为一款2D横版游戏，《龙狼三国》采用了系统自动演算的战斗模式。有意思的是，这款游戏中的战斗角色不仅有玩家和武将同伴，还跟随着各式各样的小兵。战斗画面也因此显得热闹非常，而在战斗推进过程中，还不时会出现武将施展绝招的特写。同时，游戏还具备布阵策略，选择合适的阵形可以让你在战斗中更加所向披靡！



这样的大战系统也Hold住！

虽然是角色扮演游戏，《龙狼三国》中跟随在武将身后的兵种仍有刀兵，枪兵，骑兵，弓兵四个类型，并遵循着刀兵克制枪兵，枪兵克制骑兵，骑兵克制刀兵的特点。为此，出战的时候也要注意兵种的问题。



12格的布局意味着有更多阵形？

打造自己的武将阵容

在玩法上面，酷炫的技能、拉风的坐骑、新颖独特的3C模式以及武将培养、装备改造系统，都是这款游戏的可玩点。在技能方面，玩家在《龙狼三国》中，共能接触到25个主动技能（包括5个隐藏技能），你可以自由搭配技能来进行战斗。同时，游戏中的名将还会有自己独一无二的名将技；在装备方面，通过改造提升装备的方式，则是这款游戏强化角色以及武将的一个主要玩法。

此外，该作还拥有技能领悟、兵种晋级等系统，更有逆天改命、云体风身、武魂封印等玩法，通过这一系列设定，你不难打造出自己最喜欢的武将阵容。



装备强化界面

就在3月中旬，《龙狼三国》公测正式开启，一系列“福利”活动，诸如：晋级送大礼、摸金校尉风暴也随之展开。喜欢漫画《龙狼传》，想在三国世界里大展身手的朋友，就请继续关注这款游戏吧。

中国国际数码互动娱乐展览会
CHINA DIGITAL ENTERTAINMENT EXPO & CONFERENCE



www.chinajoy.net

BtoC 第十一届中国国际数码互动娱乐展览会
B TO C 互动娱乐展示区
时间：2013年7月25-28日
地点：上海新国际博览中心
2013.chinajoy.net

BtoB 第十一届中国国际数码互动娱乐展览会
B TO B 综合商务洽谈区
时间：2013年7月25日-27日
地点：上海新国际博览中心
2013.chinajoy.net

CGBC
第十一届中国游戏商务大会
时间：2013年7月24-26日
地点：上海卓美亚喜玛拉雅酒店
www.chinagbc.com.cn

CGDC
第六届中国游戏开发者大会
时间：2013年7月24-26日
地点：上海浦东嘉里大酒店
www.chinagdc.com.cn

CGOC
第四届中国游戏外包大会
时间：2013年7月24日
地点：待定
www.chinagoc.com.cn

组委会联系方式：地址：北京市朝阳区华威里10号鹏龙大厦9层910室　邮编：100021　电话：+86-10-51659355
传真：+86-10-87732633　电子邮件：howell@howellexpo.com

北京汉威信恒展览有限公司
HOWELL INTERNATIONAL TRADE FAIR LTD.